

**PENGEMBANGAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* PADA
MATERI PAI DI SMP NEGERI 1 KOTAMOBAGU**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Oleh:

Fahru Dadu

NIM:20123016



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO
1446H/2024M**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Fahru Dadu
NIM : 20123016
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pengembangan Media *Crossword Puzzle* Pada Materi “Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Jadi Lebih Mudah” di SMP Negeri 1 Kotamobagu

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Manado,2024



Fahru Dadu

NIM: 20123016

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Crossword Puzzle Pada Materi PAI di SMP Negeri 1 Kotamobagu*" yang disusun oleh **Fahru Dadu**, NIM: **20123016**, mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *Munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Kamis, 19 September 2024 M bertepatan pada 15 Rabiul Awal 1446 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan *beberapa perbaikan*.

Manado, 19 September 2024 M
15 Rabiul Awal 1446 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Mutmainah, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Agung Budi Santoso, M.Pd	(.....)
Penguji I	: Dr. Sahari, M.Pd.I	(.....)
Penguji II	: Rhyan Prayuddy Reksamunandar, M. Si	(.....)
Pembimbing I	: Dr. Mutmainah, M.Pd	(.....)
Pembimbing II	: Agung Budi Santoso, M.Pd	(.....)

Diketahui Oleh:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Manado


Dr. Arhanuddin, M.Pd.I
NIP. 198301162011011003

KATA PENGANTAR

Bismillahirromanirrohim

Puji Syukur kehadiran Allah *Shubhanahu Wa Ta'ala* kami panjatkan atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Crossword Puzzle* Pada Materi PAI di SMP Negeri 1 Kotamobagu”** semoga atas izin-Nya pula skripsi ini dapat bermanfaat bagi lembaga pendidikan. Tidak lupa pula sholawat serta salam kita haturkan kepadasuri dan tauladan kita Nabi Muhammad *Shallallahu'alaihi Wa Sallam* semoga percikkan dan rahmatnya sampai kepada kita selaku umat pengikutnya.

Selama penyusunan skripsi ini, tidak sedikit tantangan dan hambatan yang dialami, akan tetapi berkat pertolongan dari Allah *Shubhanahu Wa Ta'ala*, serta motivasi dan dukungan dari berbagai pihak. Suatu kebanggaan dan kebahagiaan yang sangat besar kepada penulis telah selesai menuliskan skripsi ini. Berkat dukungan dari berbagai pihak akhirnya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan meskipun skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Rajafi, M.H.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, dan seluruh jajarannya.
2. Dr. Arhanuddin, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
3. Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
4. Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

5. Dr. Ishak Talibo, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
6. Ismail K. Usman, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
7. Abrari Ilham, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Sekaligus Dosen Penasehat Akademik.
8. Dr. Mutmainah, M.Pd., selaku Pembimbing I yang begitu baik memberikan bimbingan dan saran, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Agung Budi Santoso, M.Pd selaku Pembimbing II yang begitu baik memberikan bimbingan dan saran, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Dr. Sahari, M. Pd.I., selaku Penguji I yang telah memberikan masukan untuk memperbaiki skripsi ini.
11. Rhyan Prayuddy Reksamunandar, M.Si., selaku Penguji II yang telah memberikan masukan untuk memperbaiki skripsi ini.
12. Agung Budi Santoso, M.Pd., dan Nur Fadli Utomo, M.Pd., selaku Validator dosen ahli media yang telah memberikan masukan dan saran dalam penelitian ini.
13. Satriani, M.Pd.I., dan Abrari Ilham, M.Pd., selaku Validator dosen ahli materi yang telah memberikan masukan dan saran dalam penelitian ini.
14. Seluruh Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang telah banyak membantu penulis dalam berbagai pengurusan dan penyelesaian segala administrasi.
15. Ifdawan Dundo, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Kotamobagu, dan siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Kotamobagu yang telah bekerja sama membantu selama penelitian.

16. Orang tua tersayang Ayah Dade S. Dadu dan Ibu Ritta Tabo dengan kasih sayang dan pengorbanannya yang telah menjadi orang tua terhebat, yang selalu memberikan motivasi, nasihat cinta dan perhatian yang tidak pernah berhenti diberikan kepada penulis.
17. Kakak-kakak Ashari P. Dadu, Yuniarti Korompot. A.P.TTD, Sastro Paputungan, S.Pd, Wiwin P Dadu, S.P. yang juga tidak luput dalam memberikan sumbangsi mereka dalam material dan spiritual.
18. Teman dan sahabat saya yaitu Ainun Rasyid, S.Pd, Dhea Ananda Gumorong, S.Pd, Inastiarsi Mamonto, Nesa Fatiah Pontoh, Suito Bandu, Windy Pasambuna, Faqinah Jundun Shalihah, Inna Nurjannah Usman, Rifaldi Bangol, Fiji Alfariji Sataruno, Gunadi Suratinoyo, Yusuf Farhan Mamonto, Mohamad Fikri Hidayat Mamonto, Husen, Vahriansah Golo, Mochamad Fikri Tompig, dan Moh. Jul Fachrezy Bisnun yang juga telah membantu dan memberikan dukungan dalam penulisan skripsi ini dari awal hingga selesai.
19. Seluruh teman-teman seperjuangannya yang berasal dari POSKO14 GORUT.

Semoga hasil penulisan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semoga pula dan segala partisipasinya akan memperoleh imbalan yang berlipat ganda dari Allah *Shubhanahu Wa Ta'ala, aamiinn yaa rabbal alamin.*

Manado, Juli 2024

Penulis,

Fahru Dadu

NIM.20123016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL/ILUSTRASI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Pengembangan	5
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
F. Pentingnya Pengembangan	6
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
H. Definisi Istilah	7
BAB II TINJAUAN TEORITIS DAN HIPOTESIS	11
A. Tinjauan Teoritis	11
B. Penelitian Relevan	20
C. Hipotesis	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Model Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Uji Coba Produk	27
D. Desain Uji Coba	27
E. Subjek Uji Coba	28
F. Jenis Data	28

G. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data...	29
H. Metode dan Teknik Analisis Data...	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN...	38
A. Hasil Penelitian...	38
1. Penyajian Data Uji Coba	41
2. Revisi Produk	47
3. Hasil Analisis Data	48
B. Pembahasan...	54
BAB V PENUTUP...	59
A. Kesimpulan...	59
B. Saran...	59
DAFTAR PUSTAKA...	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN...	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP...	85

DAFTAR TABEL/ILUSTRASI

Tabel3.3	:Kisi-kisiInstrumen UntukAhli Materi	30
Tabel3.4	:Kisi-kisiInstrumen UntukAhli Media	31
Tabel3.5	:Kisi-kisiInstrumenUntuk Pendidik	32
Tabel3.6	:Kisi-kisiInstrumenUntuk Siswa.....	33
Tabel3.7	:IlustrasiSkalaLikert	35
Tabel3.8	:KriteriaInterpretasiKelayakan.....	36
Tabel3.9	:KriteriaInterpretasiKelayakan.....	37
Tabel3.10	:KriteriaInterpretasiKelayakan.....	37
Tabel4.2	:LembarValidasi TimAhli Media	41
Tabel4.3	:LembarValidasi TimAhli Materi.....	42
Tabel4.4	:LembarAngketSiswa	45
Tabel4.5	:LembarAngketGuru.....	46
Tabel4.7	:HasilValidasiTimAhliMedia.....	48
Tabel4.8	:HasilValidasiTimAhli Materi.	49
Tabel4.9	:PersentaseRata-RataResponAhli	51
Tabel4.10	:Hasil ResponTim Guru.	51
Tabel4.11	:HasilRespon Siswa	53
Tabel4.12	:PersentaseRata-RataResponGurudanSiswa	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar1.1	:DesainAwal <i>CrosswordPuzzle</i>	6
Gambar2.1	:ProdukSebelumRevisi	18
Gambar3.1	:SkemaModel 4-D.....	23
Gambar3.2	:BaganAlirDesainUjiCoba.....	28
Gambar4.1	:Desain <i>Crossword Puzzle</i>	40
Gambar4.6	:Revisi Produk	47

DAFTARLAMPIRAN

Lampiran1	:SuratIzinPenelitian.....	64
Lampiran2	: Surat Bukti Penelitian.....	65
Lampiran3	:AngketValidasiMedia.....	66
Lampiran4	:AngketValidasiMateri.....	68
Lampiran5	:AngketRespon Siswa.....	70
Lampiran6	:AngketRespon Guru....	81
Lampiran7	: Dokumentasi.....	83
Lampiran8	:DaftarRiwayatHidup.....	85

ABSTRAK

Nama :FahruDadu
NIM ;20123016
ProgramStudi ;PendidikanAgama Islam
Judul :PengembanganMedia*CrosswordPuzzle*PadaMateriPAI di
SMP Negeri 1 Kotamobagu

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media *crosswordpuzzle* pada Materi PAI. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, observasi dan dokumentasi. Angket ditujukan kepada dosen validator media, validator materi, guru PAI dan siswa kelas VIIA. Skala yang digunakan untuk mengukur hasil pada penelitian ini adalah skala likert. Hasil dari pengukuran skala selanjutnya dicari persentasenya.

Hasil dari penelitian pengembangan media *crossword puzzle* pada materi PAI sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, dimana media *crossword puzzle* ini memperoleh persentase kelayakan berdasarkan penilaianpara ahli media mendapatkan persentase 90% dengan kategori sangat layak, dan penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase 95,3% dengan kategori sangat layak. Pada uji coba produk pada peserta didik mendapatjumlah persentase 86,5% dengan kategori sangat layak, dan penilaian respon guru memperoleh persentase 93% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan uji coba produk maka dapat disimpulkan bahwa media *crossword puzzle* pada materi PAI sangat layak digunakan sebagai bahan ajar.

KataKunci:MediaPembelajaran,Teka-tekiSilang,MateriPAI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen terpenting dalam kehidupan manusia, yang mengindikasikan bahwa setiap warga Indonesia berhak menerimanya dan diharapkan untuk terus berkembang di dalamnya. Pendidikan tidak memiliki batasan yang pasti, karena secara umum, pendidikan adalah suatu proses kehidupan yang membentuk individu untuk dapat hidup dan bertahan di dalam kehidupan. Oleh karena itu, menjadi individu yang terdidik memiliki nilai yang sangat penting, karena dapat memberikan kontribusi positif bagi negara, bangsa, dan masyarakat.¹Dalam pengertian yang sederhana dan umum pendidikan adalah kepentingan manusia untuk tumbuh dan mengembangkan potensi bawaan yang baik jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Pada dasarnya pendidikan dan kebudayaan saling berhubungan dan mendukung satu sama lain². Ini menjadi fakta yang tak terbantahkan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang diperlukan dalam kehidupan manusia.

Berdasarkan uraian diatas maka diperlukannya media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan dalam pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan maksud dari sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengirim pesan kepada yang menerima pesan sehingga dapat memberikan rangsangan terhadap perasaan, perhatian dan pikiran peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.³Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran maka dari itu diperlukan keseriusan guru dalam memilih media penelitian yang akan digunakan nantinya.

¹Yayan Alpian, "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia", *Jurnal Buana Pengabdian*, Vol. 01, No. 01, 2019, h. 66

²Abd Rahman, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan", *Jurnal Al Urwatul Wutsqa*, Vol. 02, No. 01, 2022, h. 3

³Yanti Karmila Nengsih, dkk, *Buku Ajar Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*, (Palembang: Bening Media Publishing, 2021), h. 14

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di sekolah SMP Negeri 1 Kotamobagu, guru disekolah mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran sebab terdapat suatu permasalahan pada peserta didik yang cenderung tidak menyukai proses pembelajaran yang monoton dan membuat peserta didik menjadi bosan, yaitu metode ceramah yang digunakan oleh guru PAI disekolah. Para peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran disajikan dalam bentuk media pembelajaran berupa gambar atau dengan guru menyajikan proses pembelajaran dalam bentuk objek nyata yang cenderung merujuk pada media berupa permainan berisi kuis-kuis. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk menyajikan media dalam bentuk objek nyata. Akan tetapi mempertimbangkan bagaimana agar para peserta didik menyukai media yang akan digunakan, peneliti memutuskan untuk mengambil media dalam bentuk permainan karena dengan menggunakan permainan akan membuat media pembelajaran terasa lebih ringan dan mudah untuk dicerna anak-anak dan tentunya akan lebih digemari.

Melalui beberapa pertimbangan, peneliti memutuskan untuk menggunakan salah satu media yang disebut sebagai *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* merupakan permainan yang cara menggunakannya dengan cara mengisi kotak-kotak atau ruang kosong dengan huruf-huruf menjadi sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk yang ada.⁴ Dengan menggunakan media ini, maka peserta didik akan merasa lebih tertantang untuk menjawab soal yang telah diberikan guru dan juga akan memudahkan guru dalam menyampaikan inti materi pembelajaran serta membuat guru lebih mudah dalam mengoreksi jawaban peserta didik bila ditemukan ada salah kata atau kurang tepat dalam jawaban peserta didik.

Media ini sendiri juga sudah pernah digunakan oleh beberapa peneliti. Salah satunya yaitu Almira Nurkusuma, dalam artikel penelitiannya dijelaskan tentang manfaat penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*, dengan digunakannya media ini membuat minat belajar peserta didik menjadi lebih meningkat dibandingkan sebelum digunakannya *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran.

⁴M. Khalilullah, "Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)", *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 01, 2012, h. 23

Peneliti berencana membuat *crossword puzzle* menggunakan alat bantu berupa situs yang nantinya akan mempermudah dalam pembuatan kotak-kotak putih yang berisi jawaban yang akan diisi oleh peserta didik. Alasan digunakannya situs sebagai alat bantu adalah dikarenakan selain penggunaannya tidak diambil biaya, penggunaannya juga tergolong mudah. Hanya dengan memberikan soal beserta jawaban yang sudah disediakan maka secara otomatis akan menghasilkan *crossword puzzle* yang utuh. Sehingga tidak diperlukannya pembuatan *crossword puzzle* secara manual yang tergolong susah dan memakan waktu.

Disini juga penulis memilih materi yang berjudul “Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Menjadi Lebih Mudah”. Alasan mengapa penulis memilih materi sendiri dikarenakan dalam agama islam kita sebagai umat muslim diperintahkan oleh Allah SWT untuk menuntut ilmu yang membuat menuntut menjadi wajib hukumnya bagi seluruh umat islam dan nantinya akan membuat kita umat muslim mendapat tempat yang istimewa diakhirat dan derajatnya akan terangkat. seperti yang terdapat dalam kandungan *Q.S al-Mujadilah* ayat 11, tentang bagaimana Allah Swt. Akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Bahkan sejak awal diturunkannya wahyu kepada Nabi Muhammad Saw. (*Al-Qur’an*), masalah yang dikaitkan dengan ilmu merupakan perintah Allah SWT. kepada manusia,⁵ dan perintah membaca yang merupakan awal kunci mencari dan mengulas ilmu pengetahuan.

Selain itu, dalam *Qur’an* dan Hadist memiliki sangat banyak ayat yang menjelaskan mengenai hubungan antara-aturan dalam ajaran islam dan ilmu pengetahuan serta pemanfaatannya. ⁶Dengan memiliki ilmu yang tinggi dapat membuat kehidupan manusia menjadi lebih mudah dan dengan memiliki pengetahuan sehingga membuat kita bisa membantu orang lain dengan pengetahuan yang sudah kita miliki sehingga selain mendapat derajat kita

⁵Eva Iryani, “Al-Qur’an Dan Ilmu Pengetahuan”, *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Vol. 17, No. 03, 2017, h. 75

⁶Eva Iryani, “Al-Qur’an Dan Ilmu Pengetahuan”, *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Vol. 17, No. 03, 2017, h. 75

diangkat kita juga bisa membantu saudara-saudara muslim kita menaikkan derajat mereka dengan cara mengajak mereka untuk menuntut ilmu demi kebaikan hidup.

Jadi berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan pada media pembelajaran berupa permainan *crossword puzzle* guna untuk memberikan peserta didik sebuah media pembelajaran dalam bentuk objek nyata sekaligus media berupa permainan yang membuat peserta didik menjadi lebih menyukai pembelajaran.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang tertulis diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peserta didik mengharapkan pembelajaran yang tidak monoton dan lebih menyukai proses pembelajaran berupa gambar atau objek nyata.
2. Peserta didik mengharapkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menarik minat mereka.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perlu adanya batasan masalah yang harus peneliti tetapkan dengan tujuan supaya penelitian lebih terarah, maka peneliti perlu membatasinya.

1. Peserta didik yang dimaksud disini hanya terbatas pada anak-anak yang duduk dibangku kelas 7.
2. Guru yang akan diteliti nanti terbatas pada guru Pendidikan Agama Islam saja.
3. Materi yang nantinya akan digunakan terbatas pada materi kelas VII “Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Jadi Lebih Mudah”.

C. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan, oleh karena itu rumusan masalah difokuskan pada:

1. Bagaimana pengembangan media *crossword puzzle* berbasis *crossword lab* pada materi PAI memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif berdasar aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media?

2. Bagaimana pengembangan media *crossword puzzle* pada materi PAI layak untuk dikembangkan dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik untuk siswa?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *crossword puzzle* pada Materi PAI di SMP Negeri 1 Kotamobagu. Adapun tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah pengembangan media *crossword puzzle* pada materi PAI memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif berdasar aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek media.
2. Untuk menghasilkan produk *crossword puzzle* pada materi PAI untuk membantu siswa dan guru dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang asik.

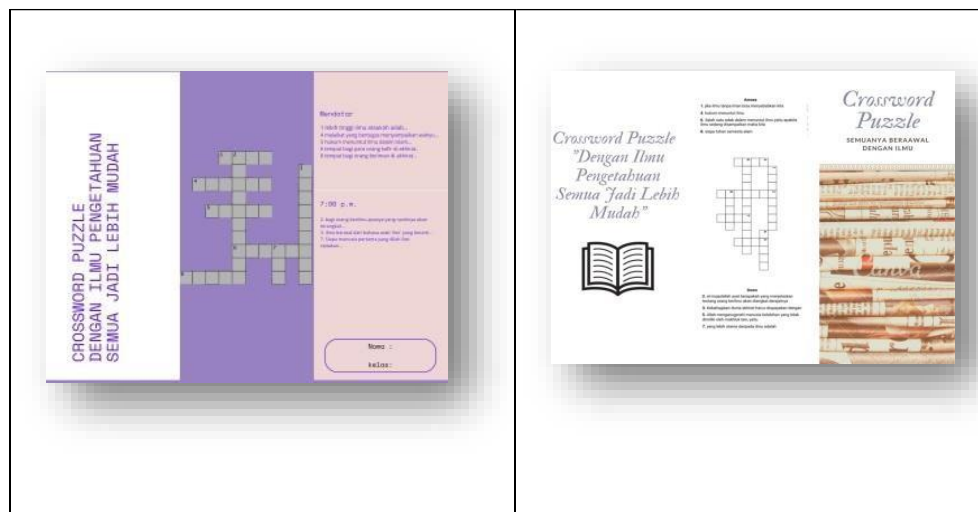
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Produk yang diharapkan berupa *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) berbantuan platform *website Canva* dan kemudian dikembangkan menjadi suatu objek nyata.
2. *Puzzle* yang dikembangkan memuat kotak-kotak putih kosong yang mendatar dan juga menurun yang nanti akan diisi dengan huruf-huruf yang akan menjadi satu kata.
3. *Puzzle* dibuat dengan cara mengumpulkan alat dan bahan sebagai berikut:
 - a. Kertas Cover
 - b. Tinta *Print*
 - c. *Printer*

Berikut merupakan contoh produk media pembelajaran *crossword puzzle* pada Materi PAI di SMP Negeri 1 Kotamobagu yang diharapkan akan dikembangkan:

Gambar 1.1 Desain Awal Media Pembelajaran



F. Pentingnya Pengembangan

Media *crossword puzzle* ini merupakan media yang sangat mudah digunakan dan terbilang cukup sesuai untuk digunakan pada peserta didik yang tidak menyukai pembelajaran yang monoton. Dengan mengembangkan media pembelajaran ini dan menerapkannya di kelas akan membuat peserta didik menjadi lebih tertantang sebab *crossword puzzle* ini adalah media pembelajaran yang berupa game yang membuat pembelajaran yang monoton menjadi lebih hidup dan lebih menyenangkan.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- Media pembelajaran layak untuk digunakan.
- Mampu menarik perhatian peserta didik untuk memainkan media crossword puzzle.
- Dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dikarenakan oleh kurangnya modal dalam pembuatan media pembelajaran ini, peneliti memutuskan menggunakan kertas cover sebagai

media yang nantinya akan dicetak *crossword puzzle*. Sebab kertas cover selain mudah untuk didapatkan, harganya juga terjangkau.

H. Definisi Istilah

Sebelum menguraikan proposal ini lebih lanjut, terlebih dahulu akan dijelaskan pengertian judul dengan maksud untuk menghindari kesalahpahaman pengertian. Proposal ini berjudul, “Pengembangan Media *Crossword Puzzle* Pada Materi “Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Menjadi Mudah” Di SMP Negeri 1 Kotamobagu”, yaitu :

1. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.⁷ Pengembangan juga dapat diartikan sebagai suatu usaha yang telah terencana untuk membuat serta memperbaiki sehingga membuat suatu produk memiliki terobosan yang baru dibandingkan sebelumnya.

Pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan, memvalidasi produk yang sudah ada, atau mengembangkan produk baru. Sebaliknya menurut Syaodih yaitu tahapan penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menyempurnakan produk atau mengembangkan produk terlebih dahulu dapat diperhitungkan. Penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk melakukan penelitian sehingga tercipta produk dan diuji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk memberikan *update* terkait pengembangan produk pendidikan yang sudah ada. Pembaruan ini diharapkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran⁸. Dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mengevaluasi perubahan suatu produk dalam jangka waktu tertentu, setelah itu diperbarui atau ditemukan pengetahuan baru dalam praktik di bidang pendidikan.

⁷Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2002), 538

⁸Rita Kumala Sari, "Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia", *Jurnal Borneo*. h. 64

2. Media *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle atau yang sering dikenal dengan teka-teki silang merupakan suatu permainan yang mana mengharuskan kita untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan suatu kata sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan.⁹ Permainan ini memiliki kotak yang mendatar juga yang menurun.

Crossword puzzle merupakan permainan yang cara memainkannya adalah dengan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak dengan huruf-huruf membentuk kata yang sesuai dengan petunjuknya. Selain itu, menyelesaikan *crossword puzzle* atau biasa disebut Teka-teki Silang memang sangat seru. Sebab Teka-teki silang dapat membantu menghafal kosakata populer dan pengetahuan umum dengan santai. Mengingat sifat *crossword puzzle* yang fleksibel yang mengutamakan persamaan dan perbedaan antar kata maka akan sangat berguna, misalnya digunakan sebagai alat bantu latihan siswa pada kelas yang dipimpin guru yang hanya bentuk kata yang tidak monoton namun sesuai dengan pertanyaan standar.

Menumbuhkan rasa minat akan pelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat memiliki sikap antusias dalam menerima pengetahuan yang akan ditransfer kepada mereka. Menurut Musfiqon media pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu instrument alat bantu mau itu berupa fisik maupun non fisik yang dengan sengaja dipakai sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi atau bahan ajar, agar lebih efisien dan efektif.¹⁰

3. Materi PAI

Materi ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Melalui materi ajar, guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran serta dapat mempermudah siswa dalam belajar. Salah satu dalam bentuk materi ajar yang tertulis adalah buku teks. Isi buku

⁹Bayu Purwoko, "Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu", *Jurnal Pendidikan Khusus*, Vol. 10, No. 02, 2018, h. 6

¹⁰Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), h. 28

teks pelajaran merupakan penjabaran lebih terperinci dari kurikulum Pendidikan. Komponen-komponen dalam kurikulum seperti Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi dan materi pokok harus terlihat secara jelas dalam buku teks pelajaran. Salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam menggunakan buku teks pelajaran tertentu oleh kesesuaian isi buku teks dengan kurikulum, selain ini juga kebenaran konsep yang ada didalamnya.

Zakiah Drajat juga meyakini bahwa pendidikan Islam kemungkinan besar akan membawa pada perbaikan sikap mental, yang diwujudkan dalam perbuatan baik, baik untuk kebutuhan diri sendiri maupun untuk kebutuhan orang lain. Pendidikan Islam tidak hanya bersifat teoretis tetapi juga praktis. Ajaran Islam tidak membedakan antara iman dan amal shaleh. Oleh karena itu, Pendidikan Islam adalah pendidikan keimanan dan pendidikan amal. Dengan kata lain, pendidikan Islam berkaitan dengan pendidikan individu dan komunal.¹¹ Pandangan ini sejalan dengan pendapat Ardian Husaini, karena pendidikan pribadi difokus pada pendidikan agama.

Materi merupakan alat atau sarana untuk mencapai tujuan, maka oleh karena itu pemilihan materi perlu disesuaikan dengan tujuan yang sudah direncanakan mau itu dari segi cakupan, kesulitan dan pengorganisasiannya.¹² Dan dalam setiap materi memiliki ruang lingkup mereka masing-masing yang sudah disesuaikan dengan jenjang pendidikan yang ada. Dan peneliti akan menjelaskan sedikit terkait ruang lingkup yang terdapat pada materi PAI di SMP.

Ruang lingkup materi PAI di SMP/MTS ini meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt. Hubungan manusia dengan manusia lainnya, dan juga hubungan antara manusia dengan alam. Sedangkan ruang lingkup bahan ajar di SMP/MTS sebagai berikut:

¹¹Syamsul Arifin, "Perspektif Al-Qur'an dan Hadist Tentang Materi Pendidikan Agama Islam", *Tamaddun : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*, Vol. 22 No.01, 2021, h. 80

¹²Zuhairini, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya: Usaha Offset Printing, 1981), h.57

- a. Al-Quran/Hadist
 - b. AqidahAkhhlak
 - c. Fiqh
 - d. Tarikh/SejarahKebudayaanIslam
4. Materi“Dengan IlmuPengetahuanSemuaMenjadiMudah”

Manusia Diberikan potensi oleh Allah Swt. Berupa akal. Akal ini harus diprioritaskan untuk terus diasah, dan diberdayakan dengan cara belajar ataupun dengan membuat suatu karya. Dengan belajar manusia akan memperoleh wawasan yang luas dan pengetahuan yang baru.

Berikut merupakan kompetensi inti pada materi “dengan ilmu pengetahuan semua jadi lebih mudah:

KompetensiInti(KI)

KI-1.Menghargaidanmenghayatiajaranagamayangdianutnya.

KI-2. Menghargai, dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI-3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian.

KI-4. Mencoba, mengolah, dan menyajikan, dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang dalam sudut pandang/teori).

BAB II

TINJAUAN TEORITIS DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Teoritis

1. Pengertian Media

Menurut Arsyad media adalah perantara yang menghubungkan antara pengirim pesan dan penerima pesan. Media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang berarti “tengah” merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara dan pengantar sumbu yang akan menerima pesan.¹³ Beberapa ahli mendefinisikan media pembelajaran sebagai teknologi yang dapat menyampaikan pesan dan bisa dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik itu dalam bentuk fisik ataupun teknis yang mampu membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi dan bahan ajar yang sudah dipersiapkan.¹⁴ Media pembelajaran memiliki peranan penting untuk menunjang kualitas dalam proses pembelajaran.¹⁵ Dengan menggunakan media dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

2. Jenis-Jenis Media

Media memiliki berbagai macam jenis menurut yang dikemukakan para ahli, namun dari banyaknya pendapat mengenai jenis media, terdapat persamaan. Berikut merupakan macam-macam jenis dari media pembelajaran:¹⁶

¹³Ahmad Zaki dan Diyan Yusri, “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 07, No. 02, 2020, h. 812

¹⁴Steffi Adam dan Muhamad Taufik Syastra, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam”, *Jurnal CBIS*, Vol. 03, No. 02, 2015, h. 79

¹⁵Joni Purwono, “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan”, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 02, No. 02, 2014, h. 127

¹⁶Mochamad Arsyad Ibrahim dkk, “Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 04, No. 02, 2022, h. 108

- a. Media Visual, yaitu sebuah media yang terbatas hanya bisa dilihat saja. Contohnya, poster, gambar, dan lainnya yang hanya dapat disajikan dan dinikmati dengan penglihatan dan tidak bergerak maupun bersuara.
- b. Media Audio, yaitu media yang hanya bisa digunakan hanya dengan menggunakan pendengaran. Contohnya seperti voice note, radio, music dan lainnya.
- c. Media Audio-Visual, yaitu media yang memiliki semua keunggulan dari dua media diatas yaitu bisa digunakan dan dinikmati mau itu dengan pendengaran ataupun penglihatan. Contohnya seperti video, film pendek, *slideshow* dan lain sebagainya.

Media-media diatas dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media diatas maka pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan lebih efisien.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut McKown media memiliki empat macam fungsi. *Pertama* mengubah titik berat dalam proses pendidikan formal, artinya dengan media sehingga media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, dan pembelajaran yang tadinya bersifat teoritis menjadi fungsional. *Kedua* yaitu membangkitkan rasa motivasi dalam belajar, dengan menggunakan media membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian dalam belajar. *Ketiga* memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman peserta didik dapat menjadi lebih jelas dan lebih mudah untuk dimengerti. *Keempat* yaitu akan memberikan suatu stimulasi terutama stimulasi pada rasa ingin tahu peserta didik.

Sedangkan menurut Benni Agus media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:¹⁷

- a. Dapat mempermudah proses belajar peserta didik dan juga dapat mempermudah guru untuk mengajar.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata.
- c. Bisa menarik perhatian para peserta didik.

¹⁷Benni Agus Pribadi, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1996), h. 18

- d. Dapat mengaktifkan lebih banyak indera peserta didik.
- e. Lebih bisamenarik minat dan perhatian peserta didik untuk belajar.
- f. Membangkitkan suatu dunia yang awalnya hanya teorimenjadisuatu yang nyata.

Berikut juga beberapa manfaat dari media pembelajaran, Dalam Encyclopedia of Educational Research, manfaat itu antara lain:¹⁸

- a. Membangun landasan konkrit dalam berpikir dan mengurangi verbalisme.
- b. Meningkatkan perhatian siswa.
- c. Membangun landasan penting bagi pengembangan pembelajaran dan memantapkan pembelajaran.
- d. Memberikan siswa pengalaman dunia nyata yang dapat menumbuhkan kerja mandiri.
- e. Mendorong pengembangan pemahaman dan memberikan kontribusi pada pengembangan kemampuan siswa.
- f. Menawarkan pengalaman yang tiada duanya dan membantu mengembangkan efisiensi dan fleksibilitas yang lebih dalam.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media

Setiap media baik visual, audio dan audio visual tentunya memiliki kekurangan mereka masing-masing berikut:¹⁹

a. Media Audio

Media Audio memiliki kelebihan yaitu selain mudah untuk didapatkan. Data dari media ini juga mudah untuk dipindahkan serta juga memiliki efisiensi yang lebih tinggi dan masih banyak lagi. Sedangkan kekurangannya hanya bersifat komunikasi satu arah saja.

¹⁸M. Khalilullah, "PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB (MUFRADAT)", *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 01, 2012, h. 21

¹⁹Nursifa Faujjiah, "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media", *Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, Vol. 03, No. 02, 2022, h. 86

b. Media Visual

Media Visual memiliki kelebihan yaitu *repeatable*, analisisnya akan lebih detail dan tajam, juga bisa mengatasi keterbatasan dalam pengalaman peserta didik dan lainnya. Sedangkan kekurangannya yaitu akan lebih lambat dan kurang mudah, sebab ukuran gambar sering kali akan kurang tepat dalam kegiatan pengajaran kelompok besar, dan memerlukan persiapan awal dan keterampilan.

c. Media Audio-Visual

Kelebihan yang dimiliki Media Audio-Visual yaitu medianya memiliki gambar yang diiringi suara yang akan memungkinkan kegiatan belajarnya lebih bervariasi sehingga dapat merangsang motivasi belajar peserta didik. Sedangkan kekurangannya adalah sifat komunikasi yang masih satu arah, memiliki biaya produksi yang banyak serta pengoperasian medianya memerlukan orang yang khusus sudah menguasai media ini.

5. Media Sebagai Komponen Sistem Pembelajaran

Dalam sistem pembelajaran terdapat beberapa komponen yaitu, tujuan, bahan/materi ajar, metode, media dan evaluasi.²⁰ Karena pembelajaran ini sendiri merupakan suatu sistem, maka keberhasilan suatu proses pembelajaran ini sendiri bergantung pada efektivitas dari komponen-komponen yang meliputinya, salah satunya media.

Media sebagai salah satu komponen dari sistem pembelajaran memiliki sebuah fungsi sebagai sarana dari komunikasi non-verbal yang menjembatani materi ajar dan peserta didik sehingga membuat media ini mutlak harus dimiliki dan harus dimanfaatkan dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan jika media ini tidak digunakan atau tidak

²⁰Muhammad Ali, *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*, (Bandung: Angkasa, 1992), h. 30

ada maka hasil dari pembelajaran itu tidak akan lagi maksimal.²¹ Belajar pada dasarnya merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang diselenggarakan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, menguasai kompetensi tertentu dan juga untuk membentuk sikap peserta didik, karena hal itu membuat peserta didik harus berpartisipasi juga dalam proses pembelajaran itu sendiri. Dan peran media juga membuat siswa lebih tertarik dengan materi yang diajarkan sehingga membuat peserta didik menjadi lebih aktif.

6. Media Pembelajaran Digital

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius*, yang mana merupakan bentuk jamak dari kata *medius*, yang memiliki arti perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa arab media berarti *wasala*, yang mempunyai arti suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada sang penerima. Heinich mengemukakan istilah medium sebagai perantara menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, bahan-bahan cetakan, gambar yang diproyeksikan, dan sejenisnya merupakan media.²² Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi, telah dimulainya pengembangan sistem pembelajaran berbasis multimedia. Media digital ini mempunyai kemampuan untuk menyajikan pembelajaran dengan kontekstual, audio, maupun visual secara menarik dan interaktif.²³ Media interaktif ialah kombinasi dari komputer, video, gambar dan teks. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan memudahkan

²¹Ina Magdalena, dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi", *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. 03, No. 02, 2021, h. 313

²²Agi Ma'ruf Wijaya, dkk, "Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Dimasa Pandemic Dalam Mata Pelajaran Sejarah", *Jurnal Sandhyakala*, Vol. 02, No. 02, 2021, h.4

²³Khaiful Umam, "Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega" *Jurnal Pendidikan Seni Rups*, Vol. 01, No. 01, 2017, h. 101

seseorang untuk mengingat serta mempelajari sesuatu dengan mata serta dengan mendengarkan dengan telinga yang merupakan sistem kerja dasar memori, dengan memanfaatkan media ini membuat peserta didik tidak akan terbebani oleh instruksi-instruksi yang diterimanya dan ini sangat membantu kinerja otak dan manajemen memori peserta didik. Produk dari media pembelajaran ini ialah media pembelajaran berbasis digital yang dioperasikan melalui perangkat teknologi komputer ataupun gadget yang penggunaannya dapat melakukan aktivitas interaksi didalam pemakaiannya.

7. Media Sebagai Penarik Minat Belajar

Menumbuhkan rasa minat akan pelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat memiliki sikap antusias dalam menerima pengetahuan yang akan ditransfer kepada mereka. Menurut Musfiqon media pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu instrument alat bantu mau itu berupa fisik maupun non fisik yang dengan sengaja dipakai sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi atau bahan ajar, agar lebih efisien dan efektif.²⁴ Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan memiliki pengaruh yang besar terhadap minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan minat yang tinggi akan membawa alur pembelajaran menjadi lebih ringan yang membawa perasaan senang, sehingga materi ajar yang disampaikan oleh guru menjadi lebih mudah untuk ditangkap oleh peserta didik.

8. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang)

Menurut Slamet Suyanto memainkan *games* berfungsi sebagai pengembang kemampuan anak, dalam memainkan game anak cenderung menggunakan bahasa baik untuk berkomunikasi ataupun untuk menyampaikan isi pikirannya.²⁵ Dan banyak permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu *crossword* (teka-teki

²⁴Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), h. 28

²⁵Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 119

silang), selain melatih kemampuan mengingat, berpikir dan nalar anak, permainan ini juga dapat mengembangkan penguasaan anak padakosakata.²⁶ *Games* teka-teki silang ini sendiri merupakan satu dari beberapa contoh permainan yang memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana yang mengasyikkan. Selain itu juga, soeparnomenyampaikan bahwa teka-teki silang juga membuat para siswa dapat memperkaya kosakata mereka tetapi pada saat yang sama juga mereka sangat menikmatinya.²⁷ Dalam hal ini sendiri dapat kita berangapan bahwasanya teka-teki silang dapat membantu siswa dalam proses memperkaya kosakata mereka tanpa takut siswa akan merasa kurang menikmatinya.

Menurut pendapat Muzaki media *crossword puzzle* kelebihanannya sebagai berikut:²⁸

- a. Dengan penggunaan teka-teki silang dapat menimbulkan rasa semangat belajar dan rasa percaya diri terhadap seluruh peserta didik.
- b. Melalui penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* ini, maka peserta didik akan lebih bisa menggali potensi yang berada pada diri mereka.
- c. Peserta didik akan mempelajari untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing.

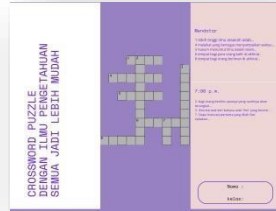
Berikut merupakan contoh dari media *crossword puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti pada tahap awal pengembangan media *crossword puzzle* sebelum dilakukannya kegiatan validasi:

²⁶Bayu Purwoko, "Permainan Tek-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu", *Jurnal Pendidikan Khusus*, Vol. 10, No. 02, 2018, h. 4

²⁷Soeparno, *Mediapengajaranbahasa*, (Klaten: PT. IntanPariwara, 1988), h. 30

²⁸Silvia Agustin, "Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD", *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 08, No. 01, 2021, h. 172.

Gambar 2.1. Produk Sebelum direvisi



9. Ruang Lingkup Materi PAI di SMP/MTS

Materi merupakan alat atau sarana untuk mencapai tujuan, maka oleh karena itu pemilihan materi perlu disesuaikan dengan tujuan yang sudah direncanakan mau itu dari segi cakupan, kesulitan dan pengorganisasiannya.²⁹ Dan dalam setiap materi memiliki ruang lingkup mereka masing-masing yang sudah disesuaikan dengan jenjang pendidikan yang ada. Dan peneliti akan menjelaskan sedikit terkait ruang lingkup yang terdapat pada materi PAI di SMP.

Ruang lingkup materi PAI di SMP/MTS ini meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt. Hubungan manusia dengan manusia lainnya, dan juga hubungan antara manusia dengan alam. Sedangkan ruang lingkup bahan ajar di SMP/MTS sebagai berikut:

- d. Al-Quran/Hadist
- e. Aqidah Akhlak
- f. Fiqh
- g. Tarikh/Sejarah Kebudayaan Islam

²⁹Zuhairini, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya: Usaha Offset Printing, 1981), h. 57

10. Materi yang Terdapat Pada Tema “Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Jadi Lebih Mudah”

Materi yang terdapat pada tema ini ialah bagaimana mengidentifikasi dan menjelaskan makna dan kandungan-kandungan yang terdapat pada ayat-ayat *Q.S al-Mudjadalah/58/11* dan *Q.S ar-Rahman/55:33* beserta hadist-hadist yang menganjurkan kita manusia untuk menuntut ilmu dan hadist lain yang terkait.

Dikarenakan ilmu merupakan hal yang penting, dengan menuntut ilmu akan mengangkat derajat seorang manusia dan akan dipermudah segala sesuatu yang dikerjakannya sebab dengan mempunyai ilmu membuat seseorang tidak akan kehilangan arah tujuan mereka.

Berikut merupakan kompetensi inti (KI) yang terdapat pada materi dengan ilmu pengetahuan semua jadi lebih mudah

KI-1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghargai, dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI-3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian.

KI-4. Mencoba, mengolah, dan menyajikan, dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang dalam sudut pandang/teori).

Berikut juga merupakan kompetensi dasar (KD) yang terdapat pada materi dengan ilmu pengetahuan semua jadi lebih mudah:

- a. Terbiasa membaca *al-Qur'an* dengan meyakini bahwa Allah Swt. akan meninggikan derajat orang yang beriman dan berilmu.
- b. Memahami makna *Q.S. al-Mujadalah/58:11*, *Q.S. ar-Rahman/55:33* serta hadist terkait tentang menuntut ilmu.
- c. Membaca *Q.S. al-Mujadalah/58:11*, *Q.S. ar-Rahman/55:33* dengan tartil.
- d. Menyajikan keterkaitan semangat menuntut ilmu dengan pesan *Q.S. al-Mujadalah/58:11*, *Q.S. ar-Rahman/55:33*.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti guna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian yang relevan juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan judul yang akan dibahas. Adapun hasil penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Skripsi Annisa Alita Kurniawati, 2021. Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Di MTSDarul Huda Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *crossword puzzle* pada materi al-qur'an dan hadist sebagai pedoman hidupku pada mata pelajaran al-qur'an dan hadist. Media pembelajaran ini dibuat guna untuk mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya media *crossword puzzle* ini akan membuat peserta didik lebih antusias dalam belajar dan juga menarik minat mereka untuk belajar. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama penelitian R&D dan menggunakan media yang sama yaitu *crossword puzzle*. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan model penelitian ADDIE dan menggunakan materi Al-Quran dan Hadis sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan model 4-D dan menggunakan materi PAI.

2. Skripsi Muhammad Zainul Musthofa, 2018. Pengembangan Media Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Salsabila 2 Klaseman Sleman Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan teka-teki silang bahasa arab sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa arab dan pengaruhnya untuk meningkatkan hasil belajar kosakata pada siswa. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *crossword puzzle*. Adapun perbedaannya terletak pada penelitian terdahulu menggunakan mata pelajaran dan materi bahasa arab sedangkan penelitian sekarang menggunakan materi PAI di SMP.
3. Skripsi Hanifah Nur Sholihah, 2015. Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama' (MINU) Maudlu'ul Ulum Pandean Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan media teka-teki silang untuk meningkatkan kosakata bahasa arab siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama' (MINU) Maudlu'ul Ulum Pandean Malang. Penelitian ini menghasilkan hasil penilaian siswa lebih baik dan meningkatkan hasil dari yang mereka dapatkan sebelumnya. Presentase ketuntasan pada pre test yaitu 44,4%. Pada siklus I meningkat sebesar 77,7% dan siklus II meningkatkan sebesar 83%. Persamaan dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*. Adapun perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata bahasa arab pada anak kelas V MIN, sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan media pembelajaran sebagai media pada materi SMP.

C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini ada 2 macam, yaitu hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis kerja (hipotesis yang akan diuji) dinyatakan dalam

bentuk kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam bentuk kalimat negatif. Adapun hipotesis pengembangan dan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Negatif: Tidak terdapat respon yang baik dari siswa atau pendidik setelah digunakannya media pembelajaran *Crossword Puzzle* yang mengartikan bahwa pengembangan media pembelajaran ini tidak layak.

Positif : Terdapat Respon yang baik dari siswa dan pendidik setelah digunakannya media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini, yang mengartikan bahwa pengembangan media pembelajaran menjadilayak digunakan di sekolah.

BAB III

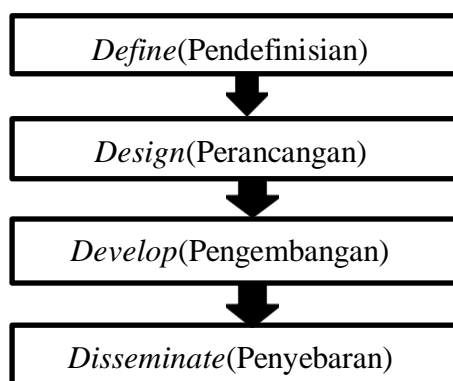
METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁰ Produk yang akan dihasilkan pada penelitian kali ini adalah media *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang untuk membantu guru menyampaikan materi dengan menggunakan media *crossword puzzle* yang awalnya dibuat dari situs *canva* menjadi sebuah objek dengan bentuk nyata. Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model 4-D (*define, design, develop, disseminate*).

B. Prosedur Pengembangan

Tahapan pada model pengembangan 4-D yang disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Model pengembangan 4-D ini membagi proses pengembangan pada 4 tahapan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Skema Model 4-D

³⁰Budiyano Saputro, *Penelitian Pengembangan*, (Lamongan: Academia Publication, 2021), h.8

Pada penelitian ini mengadopsi model pengembangan pembelajaran model 4-D yang terdiri atas 4 tahapan, yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini bertujuan untuk menetapkan dan menegaskan kebutuhan dari pembelajaran. Melalui tahap ini peneliti melakukan pencarian informasi tentang apa saja, konsep, evaluasi, spesifikasi pembelajaran yang akan diterapkan nantinya dengan cara menganalisis sebagai berikut:

a. Analisis Awal Akhir (*Analysis Front-End*)

Pada tahap ini bertujuan untuk menegaskan dan menetapkan terkait pokok masalah dan masalah pada waktu saat proses pembelajaran, untuk mengetahui bahan ajar yang sudah ada dan perlu untuk dikembangkan. Analisis dilakukan dengan cara wawancara yang dilakukan dengan guru PAI di SMP Negeri 1 Kotamobagu. Dalam hasil wawancara yang dilakukan pada guru PAI didapati bahwa selama pelaksanaan proses pembelajaran, para siswa cenderung kurang aktif hal ini disebabkan karena para siswa tidak terlalu menyukai proses pembelajaran yang monoton dan mereka mengharapkan proses pembelajaran menyediakan permainan yang asik. Dan dari hasil wawancara dengan guru PAI ditemukan bahwa sekolah sama sekali belum menggunakan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran PAI.

b. Analisis Peserta Didik

Pada tahap ini ditemukan bahwa bahan ajar atau materi yang diterapkan pada peserta didik masih kurang menarik. Sedangkan analisis awal dari pendidik ditemukan bahwa peserta didik lebih mengharapkan media pembelajaran yang mengasyikkan dan dapat memberikan suasana belajar yang menghibur.

c. Analisis Konsep

Pada tahap ini dilakukan kegiatan wawancara terhadap guru untuk mengetahui pokok materi yang diajarkan, serta melihat lebih rinci

mengenai konsep yang akan diajarkan. Bagian pokok yang sudah dirancang dan disusun secara berurutan serta sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini akan dilakukan penggabungan dari hasil pada tahapan-tahapan sebelumnya, dan kemudian menentukan objek penelitian. Objek penelitian merupakan dasar saat penyusunan dan perancangan produk yang dikembangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah pendefinisian pada tahap *define*, selanjutnya peneliti melakukan tahap *design*. Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk menyiapkan *prototype* dari produk, dalam hal ini merupakan media *crossword puzzle* pada materi PAI. Fokus utama yaitu menetapkan indikator pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar (KD) pada materi dengan ilmu pengetahuan semua jadi lebih mudah di kelas VII SMP Negeri 1 Kotamobagu, membuat sebuah permainan teka-teki silang dengan aplikasi bantu canva, dan mencetak dalam kertas *cover* putih.

Kegiatan perancangan media *crossword puzzle* pada materi PAI, dimulai dari penyusunan soal-soal yang sesuai dengan isi materi, cover, jenis tulisan yang digunakan, kotak-kotak putih kosong, ukuran penulisan, warna dan ilustrasi atau gambar pada latar belakang permainan. Media *crossword puzzle* ini dibuat menggunakan bantuan aplikasi canva dan dicetak menggunakan printer pada kertas *cover* berwarna putih. Media ini dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik siswa untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan semangat dan dengan harapan agar dapat terciptanya lingkungan belajar yang mengasyikan bagi siswa dan juga guru.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini terdapat 3 tahapan, yaitu: pra-pengembangan, pengembangan, dan pasca pengembangan. Prosedurnya sebagai berikut:

- a. Tahap pra-pengembangan, meliputi kegiatan persiapan alat pengembangan, yaitu laptop dan printer serta kertas *Cover* putih.
 - b. Tahap pengembangan, meliputi perealisasi program sesuai dengan bahan yang sudah disiapkan. Membuat media yang telah disusun sesuai dengan bahan ke bentuk yang diharapkan yaitu *crossword puzzle* atau teka teki silang.
 - c. Tahap pasca pengembangan, meliputi kegiatan *me-review*, apakah ada kesalahan sertakekurangan dalam mediapembelajaran yang telah dibuat.
4. TahapPenyebaran(*Disseminate*)

Setelah melakukan pembuatan produk dan mengembangkannya menjadi produk siap pakai maka akan dilakukannya tahap penyebaran (*Disseminate*). Pada tahapan ini dilakukan implementasi mediapembelajaran *crossword puzzle* pada peserta didik kelas 7 yang nantinya akan diteliti.

Setelah melakukan kegiatan validasi yang dilakukan oleh tim ahli yang berasal dari empat dosen IAIN Manado yang diantaranya dua dosen ahli media dan dua dosen ahli materi. Dilanjutkan dengan kegiatan penyebaran produk yang sesuai dengan tahap penyebaran (*Disseminate*).

Tahap ini dilakukan peneliti dengan cara penyebaran secaraterbatas terhadap kelompok kecil yaitu terbatas pada kelas VIIA di SMP Negeri 1 Saja, ini disebabkan oleh beberapa keterbatasan-keterbatasanyang dimiliki oleh peneliti. Peneliti melakukan kegiatan mengajar yang sesuai dengan RPP pada materi “Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Jadi Lebih Mudah” yang telah disusun oleh peneliti dan kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok berjumlahkan kecil yang terdiri dari dua orang siswa, setiap dua orang siswa akan bekerja sama dalam menjawab teka-teki pada *crossword puzzle* yang telah diberikan oleh peneliti.

Setelah para siswa menyelesaikan media pembelajaran *crosswordpuzzle*, merekadiberikanangketyangakanmenilairesponsiswaterka it

seberapa sukanya mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan dan apakah media pembelajaran ini dapat dikatakan layak menurut para siswa kelas VII A di SMP Negeri 1 Kotamobagu.

Setelah menerima lembar-lembar dari angket respon siswa dari siswa kelas VII A. Dilanjutkan dengan memberikan lembar angket kepada dua orang guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kotamobagu untuk menilai respon menurut guru PAI apakah media pembelajaran *crossword puzzle* ini layak untuk digunakan dalam materi pembelajaran PAI di sekolah.

C. UjiCobaProduk

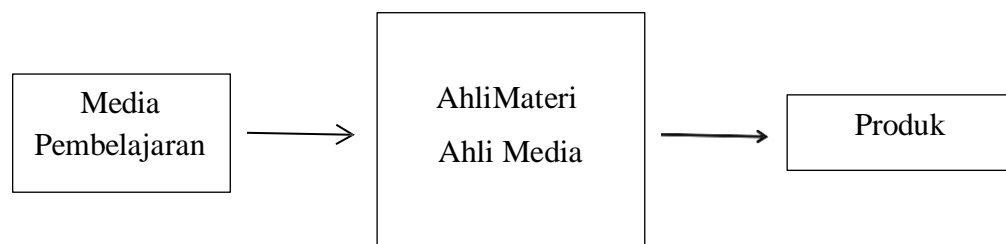
Padatahapujicobaproduk ini, akan diberikan sebuah angket kepada peserta didik kelas 7 untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*. Uji coba produk dipandang perlu dilakukan dengan alasan selain agar produk yang dihasilkan benar-benar bermutu, uji coba produk juga merupakan salah satu syarat yang harus dikerjakan oleh peneliti dalam mengambil penelitian model pengembangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam uji coba produk, yaitu:³¹ desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data. Yaitu menggunakan angket untuk mengukur apakah pengembangan produk layak menurut peserta didik dan guru di SMP Negeri 1 Kotamobagu.

D. DesainUjiCoba

Tahapan desain uji coba merupakan suatu langkah menguji produk dalam pengembangan penilaian. Pada tahapan ini untuk mengetahui validitas dalam penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu mulai melakukan observasi lapangan, membuat media pembelajaran *crossword puzzle* dan menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh beberapa pakar.

³¹AbdulRahmat, *ModelMetigasiLearningLossEra Covid19*, (Yogyakarta: SamudraBiru, 2021), h. 8

Desain uji coba pengembangan media dilakukan dalam tiga tahap uji coba. Adapun beberapa tahap antara lain: uji ahli, uji coba dan uji coba kelompok. Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan.



Gambar 3.2 Bagan Alir Desain Uji Coba

(Sumber AbdulRahmat, 2021)

E. Subjek Uji Coba

1. Subjek Validasi

Subjek dalam tahap validasi ini akan terdiri dari 4 dosen ahli. 2 dosen ahli materi dan 2 dosen ahli media yang berasal dari dosen-dosen di IAIN Manado dan guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Kotamobagu.

2. Subjek Uji Coba

Produk yang telah divalidasi dan revisi, selanjutnya akan diuji coba pada subjek uji coba. Subjek yang akan diuji coba yaitu peserta didik kelas 7 di SMP Negeri 1 Kotamobagu.

F. Jenis Data

Jenis data yang akan diperoleh dalam penelitian Pengembangan Media *Crossword Puzzle* Pada Materi “Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Menjadi Mudah” Di SMP Negeri 1 Kotamobagu adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka. Data ini akan dikumpulkan melalui

angket yang akan disusun dengan skala likert yaitu dengan skor 1 yang berarti “Sangat Kurang”, skor 2 berarti “Kurang”, skor 3 berarti “Cukup”, skor 4 berarti “Baik” dan skor 5 yang memiliki arti “Sangat Baik”.

Data yang diperoleh merupakan data yang berkaitan dengan kelayakan media yang dikembangkan peneliti melalui validasi ahli media, ahli materi dan pendidik, dan juga menyertakan respon dari peserta didik. Sedangkan untuk data kualitatif didapatkan dari hasil angket yang digunakan dari hasil validasi berupa masukan yang diberikan untuk bahan acuan revisi atau sebagai bahan yang berguna untuk menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

G. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket

Angket merupakan instrumen pengukuran yang akan digunakan untuk mengukur respon yang diberikan. Angket adalah daftar pernyataan atau pertanyaan yang diberikan kepada responden yang bersedia untuk memberikan respon mereka sesuai dengan permintaan penggunaannya. Tujuan penyebaran angket yaitu untuk mencari dan mengumpulkan informasi yang lengkap tentang suatu permasalahan dan responden tanpa merasa khawatir memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam daftar pertanyaan atau pertanyaan yang ada dalam angket.

Angket yang disebarkan adalah untuk mengukur respon dan validasi produk yang dikembangkan. Validasi merupakan sebuah tahapan atau tindakan yang akan membuktikan apakah tindakan yang telah dilakukan memang sesuai dengan prosedur bahwasanya suatu data atau dokumen memang benar-benar sesuai dengan dokumen atau data yang asli.³² Sebelum media pembelajaran akan digunakan maka akan diuji terlebih dahulu oleh tenaga pengujian ahli atau pakar guna untuk menguji apakah media

³²Novan Adi Musthofa, “Implementasi Quick Response (QR) Code Pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modeling Language (UML)”, *Jurnal Ilmiah dan Informatika*, Vol. 10, No.01, 2016, h. 43

pembelajaran ini layak untuk digunakan ataukah tidak. Kegiatan validasi ini dilaksanakan dengan cara memberikan kepada validator media yang ingin divalidasi dan lembar validasi. Dan dengan saran serta masukan yang akan diberikan oleh validator nantinya akan dibuat sebagai bahan acuan untuk penyempurnaan atau membuat produk menjadi lebih baik.

a. Lembar validasi

Lembar validasi adalah sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada para ahli atau pakar untuk mendapatkan koreksi, kritik saran serta masukan terhadap media pembelajaran *crossword puzzle* yang sedang peneliti kembangkan. Cara mendapatkan validasi instrument dengan menyusun kisi-kisi sebagai acuan dalam penyusunan instrument. Validasi instrumen tersebut mencakup tiga macam tahapan yaitu:

1) Validasi Instrumen Oleh Ahli Materi

Validasi materi akan dilakukan oleh 2 orang dosen dari IAIN Manado. Adapun tujuan validasi ahli materi yang akan dilakukan ialah untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Kejelasan judul	1
		Kejelasan penyajian bentuk belajar	1
		Kemudahan dalam memahami materi	1
2	Isi Materi	Keruntutan penyajian materi	1
		Materi dapat diulang sehingga meningkatkan daya ingat	1
		Terdapat soal-soal tes	1

		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		Kebermanfaatan materi pembelajaran	1
		Kemudahan memilih materi untuk dipelajari	1
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf	1
		Teks dan tulisan sudah jelas	1
		Kejelasan pemilihan warna	1
		Kualitas tampilan	1
		Kemenarik tampilan gambar	1
		Kesesuaian porsi warna	1
Jumlah			15

2) Validasi Instrumen Oleh Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh 2 orang dosen IAIN Manado. Validasi ahli media ini bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek tampilan dan media. Validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi berupa pertanyaan-pertanyaan, ahli media memberikan komentar dan saran, serta rekomendasi untuk perbaikan.

Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Media	Kemudahan memakai media	1
		Kemudahan memakai media	1
		Tulisan teks mudah dibaca	1
		Media <i>Crossword puzzle</i> kreatif dan inovatif dalam pembelajaran	1
		Kolom teka-teki yang tersedia sesuai	1

		dengan jawab yang diharapkan	
2	Media	Bentuk dan ukuran huruf dalam media teka-teki jelas	1
Jumlah			6

3) Validasi Instrumen untuk Pendidik

Validasi ini dilakukan oleh dua guru pendidikan agama Islam di SMP Negeri 1 Kotamobagu. Validasi ini bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek materi maupun aspek tampilan dan program. Validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang berupa pernyataan – pernyataan kepada pendidik untuk menilai apakah media pembelajaran *crossword puzzle* layak untuk dikembangkan dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran PAI di sekolah.

Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen Untuk Guru

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Materi	Tampilan yang dipilih untuk desain media <i>Crossword Puzzle</i> menarik perhatian siswa	1
		Menurut siswa gambar pada <i>Crossword Puzzle</i> sesuai dengan materi yang disajikan	1
		Petunjuk pada soal <i>Crossword Puzzle</i> membantu siswa dalam menjawab	1
		Penulisan teks pada <i>Crossword Puzzle</i> memudahkan siswa membaca	1
		media yang dipaparkan sangat membantu siswa dalam belajar	1
		Bahasa pada media <i>Crossword Puzzle</i> mudah untuk dipahami	1
		Kombinasi gambar dan font tulisan pada media sangat menarik	1

	Soal yang diberikan mendukung pada pencapaian pembelajaran	1
	Media <i>Crossword Puzzle</i> dapat membantu siswa dalam mengingat materi belajar	1
	Media yang didesain untuk mempermudah siswa dalam berlangsungnya pembelajaran	1
Jumlah		10

4) Validasi Siswa

Validasi ini akan dilakukan oleh para siswa yang kelasnya telah menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*, validasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran *crossword puzzle* layak untuk digunakan oleh para siswa dalam pembelajaran PAI.

Tabel 3.6. Kisi-kisi Angket Untuk Siswa

Indikator	Jumlah Butir
Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran	1
Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya	1
<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi	1
Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>	1
Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran	1
Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami	1
Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini	1
Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>	1

Dengan <i>Crossword Puzzle</i> sayasangat terbantu dalam mengingat materi	1
Media <i>Crossword Puzzle</i> mudah dimainkan	1
Jumlah	10

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk menganalisis kebutuhan awal seperti peserta didik, materi, proses pembelajaran, fasilitas dan media yang digunakan. Kegiatan observasi digunakan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala yang ada pada objek penelitian. Keterlaksanaan lembar observasi digunakan untuk mengetahui terlaksananya pembelajaran dengan digunakannya media *crossword puzzle* pada materi PAI yang sudah dibuat. Kemudian lembar observasi nantinya akan diisi oleh guru dan siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Kotamobagu.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk dokumen baik buku, surat, laporan maupun foto serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh bukti berupa foto dan hasil dari pengisian angket dari siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kotamobagu

H. Metode dan Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini melalui hasil validasi penilaian ahli materi, ahli desain media, guru PAI, angket respon peserta didik, pengamatan. Kemudian diolah dengan analisis deskriptif, untuk menggambarkan keadaan pencapaian keberhasilan, dan untuk menggambarkan keberhasilan media untuk menarik minat siswa dan guru mata pelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di Sekolah SMP Negeri 1 Kotamobagu, setelah mengembangkan media *Crossword Puzzle*. Adapun metode analisa data yang digunakan yaitu:

1. Analisis Kualitatif

Merupakan kegiatan yang berupa kegiatan observasi atau pengamatan, wawancara, komentar atau saran dari validator dan respon siswa, komentar yang diberikan oleh validator dijadikan sebagai perbaikan pada media *crossword puzzle*.

2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif diperoleh dari data pengumpulan angket. Data angket akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang digunakan. Adapun analisis kuantitatif yang digunakan ada beberapa yaitu: Analisis data angket validitas ahli, analisis data angket respon guru dan analisis data angket respon guru.

3. Analisis Hasil Validasi

Awalnya peneliti membuat lembar validasi yang berisi butiran soal. Lalu validator menjawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:³³

Tabel 3.7 Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi media akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

³³Thofan Aradika Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri", Skripsi, (Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), h. 46

$$P = \frac{\square}{\square} \times 100$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket f

= jumlah skor yang diperoleh N

= jumlah skor maksimum

Kemudian hasil presentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan mengenai kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	Sangat Kurang

4. Analisis Data Angket Siswa

Data dari respon siswa dari media *Crossword Puzzle* yang dikembangkan diperoleh dari angket yang telah disusun, angket berisi butiran pertanyaan yang nantinya akan diberikan kepada siswa untuk dijawab. Hasil dari tanggapan yang diberikan siswa akan dihitung menggunakan rumus persamaan sebagai berikut:

$$P = \frac{\square}{\square} \times 100$$

Tolakukursebagaiinterpretasidaripresentasenilaitanggapan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel3.9KriteriaInterpretasiKelayakan

Penilaian	KriteriaInterpretasi
81%-100%	SangatBaik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	SangatKurang

5. AnalisisHasilResponGuru

Data dari respon guru akan diambil menggunakan angket respon guru yang berisi butiran soal yang akan diberi tanggapan. Hasil dari tanggapan yang diberikan guru akan dihitung menggunakan rumus persamaan sebagai berikut:

$$P = \frac{\square}{\square} \times 100$$

Tolakukursebagaiinterpretasidaripresentasenilaitanggapanguru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel3.10KriteriaInterpretasiKelayakan

Penilaian	KriteriaInterpretasi
81%-100%	SangatBaik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	SangatKurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan urutan dari bab tiga, pengembangan media *crossword puzzle* pada materi PAI dengan menggunakan model penelitian 4-D. Tahap-tahap model pengembangan 4-D terstruktur dengan baik dan juga sistematis, yang dimulai dengan tahap *Define* sampai dengan *Disseminate*. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan suatu produk yang layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran mata pelajaran PAI.

Media pembelajaran *crossword puzzle* yang dikembangkan dalam penelitian kali ini mengacu pada model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini bertujuan untuk menetapkan dan menegaskan kebutuhan dari pembelajaran. Melalui tahap ini peneliti melakukan pencarian informasi tentang apa saja, konsep, evaluasi, spesifikasi pembelajaran yang akan diterapkan nantinya dengan cara menganalisis sebagai berikut:

a. Analisis Awal Akhir (*Analysis Front-End*)

Pada tahap ini bertujuan untuk menegaskan dan menetapkan terkait pokok masalah dan masalah pada waktu saat proses pembelajaran, untuk mengetahui bahan ajar yang sudah ada dan perlu untuk dikembangkan. Analisis dilakukan dengan cara wawancara yang dilakukan dengan guru PAI di SMP Negeri 1 Kotamobagu. Dalam hasil wawancara yang dilakukan pada guru PAI di dapat bahwa sekolah sama sekali belum menggunakan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran PAI.

b. Analisis Peserta Didik

Pada tahap ini ditemukan bahwa bahan ajar atau materi yang diterapkan pada peserta didik masih kurang menarik. Sedangkan analisis awal dari pendidik ditemukan bahwa peserta didik lebih mengharapkan media pembelajaran yang mengasyikkan dan dapat memberikan suasana belajar yang menghibur.

c. Analisis Konsep

Pada tahap ini dilakukan kegiatan wawancara terhadap guru untuk mengetahui pokok materi yang diajarkan, serta melihat lebih rinci mengenai konsep yang akan diajarkan. Bagian pokok yang sudah dirancang dan disusun secara berurutan serta sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini akan dilakukan penggabungan dari hasil pada tahapan-tahapan sebelumnya, dan kemudian menentukan objek penelitian. Objek penelitian merupakan dasar saat penyusunan dan perancangan produk yang dikembangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah pendefinisian pada tahap *define*, selanjutnya peneliti melakukan tahap *design*. Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk menyiapkan *prototype* dari produk, dalam hal ini merupakan media *crossword puzzle* pada materi PAI. Fokus utama yaitu menetapkan indikator pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar (KD) pada materi dengan ilmu pengetahuan semua jadi lebih mudah di kelas VIISMP Negeri 1 Kotamobagu, membuat sebuah permainan teka-teki silang dengan aplikasi bantu canva, dan mencetak dalam kertas *cover* putih.

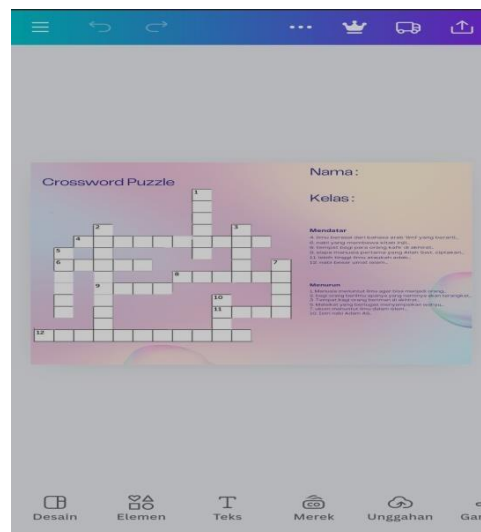
Kegiatan perancangan media *crossword puzzle* pada materi PAI, dimulai dari penyusunan soal-soal yang sesuai dengan isi materi, cover, jenis tulisan yang digunakan, kotak-kotak putih kosong, ukuran penulisan, warna dan ilustrasi atau gambar pada latar belakang permainan. Media *crossword puzzle* ini dibuat menggunakan bantuan aplikasi canva dan

dicetak menggunakan printer pada kertas *cover* berwarna putih. Media ini dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik siswa untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan semangat dan dengan harapan agar dapat terciptanya lingkungan belajar yang mengasyikan bagi siswa dan jugaguru.

3. Pengembangan (*Development*)

Langkah selanjutnya ialah melakukan pengembangan, langkah pengembangan yang dilakukan peneliti pada tahap *development*. Pada tahap ini semua yang telah dirancang pada tahap perancangan mulai dikembangkan. Pembuatan media pembelajaran *crossword puzzle* pada materi PAI ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva.

Pembuatan media *crossword puzzle* dimulai dengan penyusunan pertanyaan dan jawaban yang akan dimasukkan di teka-teki, untuk materi yang digunakan menggunakan materi kelas VII 'Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Jadi Lebih Mudah'. Selanjutnya pembuatan bentuk kotak-kotak putih kosong yang nantinya akan ditaruh jawaban dari pertanyaan berupa petunjuk.



Gambar4.1 Desain *Crossword Puzzle*

Berasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa penempatan kotak-kotak putih diletakkan pada samping kiri gambar agar dapat membuat ukuran kotak-kotak putih bisa lebih diperbesar ukurannya. Dan petunjuk diletakkan disebelah kiri agar lebih mudah untuk dibaca dan dilihat.

1. Penyajian Data

Sebelum melakukan tahap penyebaran dan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* pada siswa disekolah dilakukan terlebih dahulu kegiatan validasi yang dilakukan oleh dua dosen ahli media dan dua dosen ahli materi yang merupakan dosen IAIN Manado.

a. Validasi Tim Ahli Media

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan hasil validasi yang didapatkan dari lembar validasi ahli media, sebagai berikut:

Tabel 4.2 Lembar Validasi Ahli Media I

NO	Aspek	Kriteria Penelitian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Media	Kemudahan memakai media					2
2		Kemudahan penggunaan media					2
3		Tulisan teks mudah dibaca				2	
4		Media <i>Crossword puzzle</i> kreatif dan inovatif dalam pembelajaran				2	
5		Kolom teka-teki yang tersedia sesuai dengan jawaban yang diharapkan				1	1
6		Bentuk dan ukuran huruf dalam media teka-teki jelas				1	1

Setelah melakukan validasi pada dua dosen ahli media, peneliti telah melakukan kegiatan revisi pada media pembelajaran *crossword*

puzzle pada materi PAI. Khususnya pada materi “Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Jadi Lebih Mudah”.

b. Validasi Tim Ahli Materi

Berdasarkan Tabel 4.3 di bawah menunjukkan hasil validasi yang didapatkan dari lembar validasi ahli materi, sebagai berikut:

Tabel 4.3 Lembar Validasi Tim Ahli Materi

NO	Aspek	Kriteria Penelitian	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Materi	Kejelasan judul					2
2		Kejelasan penyajian bentuk belajar				1	1
3		Kemudahan dalam memahami materi				1	1
4		Keruntutan penyajian materi				1	1
5		Materi dapat diulang sehingga meningkatkan daya ingat					2
6		Terdapat soal-soal tes					2
7		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					2
8		Kebermanfaatan materi pembelajaran				2	
9		Kemudahan memilih materi untuk dipelajari					2
10		Pemilihan jenis dan ukuran huruf					2
11		Teks dan tulisan sudah jelas					2
12		Kejelasan pemilihan warna					2
13		Kualitas tampilan				1	1
14		Kemenarik tampilan gambar				1	1
15		Kesesuaian porsi warna					2

Berdasarkan hasil dari validasi peneliti menerima masukan dan saran yang diberikan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Hasil dari kegiatan validasi adalah hasil dari koreksi yang diberikan para ahli pada media yang nantinya akan dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh dosen Institut Agama Islam Negeri Manado, dan aspek yang dinilai terdiri dari dua yaitu aspek media dan aspek materi.

1) Hasil Masukan dan Saran Validator

Validasi adalah hasil dari koreksi yang diberikan oleh para ahli terhadap media yang akan dikembangkan, media yang dikembangkan merupakan media *Crossword Puzzle*. Media pembelajaran ini divalidasi oleh 4 orang dosen yang terdiri dari 2 dosen ahli materi dan 2 dosen ahli media.

Saran dan masukan yang diberikan validator setelah melakukan kegiatan validasi ialah sebagai berikut:

- a. Ukuran dari kotak-kotak putih *puzzle* agar diperbesar
- b. Pemilihan warna lebih baik menggunakan warna yang lebih cerah
- c. Pemilihan kertas diubah dengan kertas yang lebih baik dikarenakan kertas foto cenderung licin dan nantinya akan sulit bagi siswa untuk menuliskan jawaban di dalamnya

Berdasarkan saran dan masukan yang diterima dalam kegiatan validasi yang telah dilakukan, maka peneliti melakukan revisi pada tampilan media *crossword puzzle*. Tulisan dan ukuran kotak-kotak putih diperbaiki dan diubah menjadi lebih diperbesar ukurannya dan pemilihan kertas yang awalnya menggunakan kertas foto diubah menjadi kertas *cover* putih, yang membuat penulisan menggunakan pensil ataupun bolpoin menjadi lebih mudah sebab pensil dan tinta bolpoin sangat mudah menempel pada kertas yang tidak licin seperti kertas foto yang digunakan pada awalnya.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah melakukan kegiatan validasi yang dilakukan oleh tim ahli yang berasal dari empat dosen IAIN Manado yang diantaranya dua dosen ahli media dan dua dosen ahli materi. Dilanjutkan dengan kegiatan penyebaran produk yang sesuai dengan tahap penyebaran (*Disseminate*).

Tahap ini dilakukan peneliti dengan cara penyebaran secara terbatas terhadap kelompok kecil yaitu terbatas pada kelas VIIA di SMP Negeri 1 Saja, ini disebabkan oleh beberapa keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Peneliti melakukan kegiatan mengajar yang sesuai dengan RPP pada materi “Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Jadi Lebih Mudah” yang telah disusun oleh peneliti dan kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok berjumlah kecil yang terdiri dari dua orang siswa, setiap dua orang siswa akan bekerja sama dalam menjawab teka-teki pada *crossword puzzle* yang telah diberikan oleh peneliti.

Setelah para siswa menyelesaikan media pembelajaran *crossword puzzle*, mereka diberikan angket yang akan menilai respon siswa terkait seberapa sukanya mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan dan apakah media pembelajaran ini dapat dikatakan layak menurut para siswa kelas VII A di SMP Negeri 1 Kotamobagu.

Setelah menerima lembar-lembar dari angket respon siswa dari siswa kelas VII A. Dilanjutkan dengan memberikan lembar angket kepada dua orang guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kotamobagu untuk menilai respon menurut guru PAI apakah media pembelajaran *crossword puzzle* ini layak untuk digunakan dalam materi pembelajaran PAI di sekolah.

a. Angket Respon Siswa dan Guru

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat dilihat hasil dari angket respon siswa yang telah diberikan pada siswa kelas VII A, sebagai berikut:

Tabel 4.4 Lembar Angket Siswa

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran				6	5
2	Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya				8	3
3	<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi			3	3	5
4	Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>			1	9	1
5	Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran			3	3	5
6	Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami				5	6
7	Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini				9	2
8	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				5	6
9	Dengan <i>Crossword Puzzle</i> saya sangat terbantu dalam mengingat materi			2	5	4
10	Media <i>Crossword Puzzle</i> mudah dimainkan				3	8

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data hasil penelitian melalui 11 orang peserta didik kelas 7A di SMP Negeri 1 Kotamobagu. Dengan menggunakan tabel di atas nantinya hasil akan dihitung menggunakan rumus yang telah ada.

Tabel 4.5 Lembar Angket Guru

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan yang dipilih untuk desain media <i>Crossword Puzzle</i> menarik perhatian siswa				1	1
2	Menurut siswa gambar pada <i>Crossword Puzzle</i> sesuai dengan materi yang disajikan				2	
3	Petunjuk pada soal <i>Crossword Puzzle</i> membantu siswa dalam menjawab				1	1
4	Penulis teks pada <i>Crossword Puzzle</i> memudahkan siswa membaca					2
5	Jenis media yang dipaparkan sangat membantu siswa dalam belajar				1	1
6	Bahasa pada media <i>Crossword Puzzle</i> mudah untuk dipahami				2	
7	Kombinasi gambar dan font tulisan pada media sangat menarik					2
8	Soal yang diberikan mendukung pada pencapaian pembelajaran					2
9	Media <i>Crossword Puzzle</i> dapat membantu siswa dalam mengingat materi belajar					2
10	Media yang didesain untuk mempermudah siswa dalam berlangsungnya pembelajaran					2

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data hasil penelitian melalui 2 orang guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kotamobagu. Dengan menggunakan tabel di atas nantinya hasil akan dihitung menggunakan rumus yang telah ada.

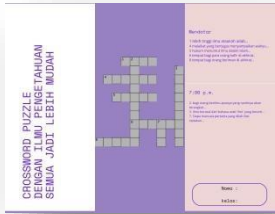

2. Revisi Produk

Setelah menerima saran dan masukan yang diberikan oleh dosen ahli media dan ahli materi, peneliti telah melakukan revisi dan memperbaiki produk sesuai dengan arahan tim ahli, penulis memperbaiki pemilihan warna dengan menggunakan warna yang awalnya cenderung gelap menjadi warna yang lebih terang agar dapat menarik perhatian siswa untuk mengisi teka-teki ini.

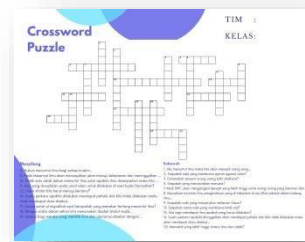
Peneliti juga telah meningkatkan ukuran kotak-kotak putih dan juga *font* atau huruf agar lebih mudah untuk dibaca serta mengganti kertas yang digunakan untuk mencetak *crossword puzzle* yang awalnya menggunakan kertas foto yang terbilang sulit untuk digunakan untuk menulis sebab karakteristik kertas foto yang sangat licin sehingga membuat pensil atau tinta bolpoin tidak menempel ke kertas foto, sehingga penulis mengganti kertasnya dengan menggunakan kertas *cover* berwarna putih yang sangat baik digunakan untuk menulis jawaban di dalam kotak putih di media *crossword puzzle* dikarenakan permukaan kertas *cover* tidak memiliki karakteristik yang licin seperti yang dimiliki oleh kertas foto sebelumnya.

Berdasarkan semua masukan dan saran yang telah peneliti terima dari tim ahli, peneliti melakukan kegiatan revisi untuk mengubah tampilan dan bentuk media pembelajaran menjadi lebih layak untuk digunakan, berikut adalah gambar media *Crossword Puzzle* setelah direvisi menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya:

Gambar 4.6 Revisi Produk I

Kritik dan Saran	Sebelum	Sesudah
<p>Gunakan pemilihan warna pada latar belakang teka-teki dengan warna yang lebih terang.</p> <p>Perbesar lagi ukuran kotak-kotak putih yang</p>		

nantinya akan menjadi tempat untuk meletakkan huruf-huruf dari jawaban. Ubah pemilihan kertas yang awalnya menggunakan kertas foto yang sangat licin dengan kertas yang lebih mudah digunakan untuk menulis



3. Hasil Analisis Data

a. Hasil Validasi para Tim Ahli

Berikut merupakan hasil perhitungan dari angket yang diberikan kepada para dosen ahli materi maupun media yang akan dihitung dengan menggunakan rumus persentase.

1) Hasil Ahli Media

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	F	N
1	Kemudahan memakai media	10	10
2	Kemudahan penggunaan media	10	10
3	Tulisan teks mudah dibaca	8	10
4	Media Crossword puzzle kreatif dan inovatif dalam pembelajaran	8	10

5	Kolom teka-teki yang tersedia sesuai dengan jawaban yang diharapkan	9	10
6	Bentuk dan ukuran huruf dalam media teka-teki jelas	9	10
Jumlah		54	60

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$P = 90\%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Berdasarkan data hasil ahli media pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil dari validasi kedua dosen ahli media diperoleh persentase sebesar 90%. Sehingga hasil pada ahli media terhadap media *crossword puzzle* pada materi PAI lolos dengan kategori sangat layak.

2) Hasil Ahli Materi

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	F	N
1	Kejelasan judul	10	10
2	Kejelasan penyajian bentuk belajar	9	10
3	Kemudahan dalam memahami materi	9	10
4	Keruntutan penyajian materi	9	10

5	Materi dapat diulang sehingga meningkatkan daya ingat	10	10
6	Terdapat soal-soal tes	10	10
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	10	10
8	Kebermanfaatan materi pembelajaran	8	10
9	Kemudahan memilih materi untuk dipelajari	10	10
10	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	10	10
11	Teks dan tulisan sudah jelas	10	10
12	Kejelasan pemilihan warna	10	10
13	Kualitas tampilan	9	10
14	Kemenarik tampilan gambar	9	10
15	Kesesuaian porsi warna	10	10
Jumlah		143	150

$$P = \frac{\square\square\square}{\square\square\square} \times 100$$

$$P = 95,3\%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

f = Jumlah skor yang diperoleh N

= Jumlah skor maksimum

Berdasarkan data hasil ahli media pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil dari validasi kedua dosen ahli materi diperoleh persentase sebesar 95,3% . Sehingga hasil pada ahli materi terhadap media *crossword puzzle* pada materi PAI lolos dengan kategori sangat layak.

Data ini diperoleh dengan melakukan kegiatan validasi kepada dua orang dosen ahli materi yang berasal dari Institut Agama Islam Negeri Manado.

Dari data di atas dapat diperoleh nilai rata-rata dari kedua aspek di atas yang telah divalidasi adalah:

Tabel 4.9 Persentase rata-rata respon ahli

Aspek	Persentase
Ahli Media	90%
Ahli Materi	95,3%

$$\text{Persentase rata-rata} = \frac{90 + 95,3}{2} = 92,6\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Dengan mengikuti tolak ukur pada tabel kriteria interpretasi kelayakan, maka hasil persentase dari tim ahli materi dan ahli media diperoleh 92,66% masuk pada kategori Sangat Baik yang berarti lulus kriteria kelayakan.

b. Hasil Respon Gurudan Siswa

Angket yang telah diberikan kepada guru PAI dan siswa kelas VIIA dikumpulkan dan dihitung hasilnya untuk menemukan persentase kelayakan media pembelajaran *crossword puzzle* ini pada materi PAI.

1) Hasil Respon Guru

Tabel 4.10 Hasil Respon Tim Guru

No	Kriteria Penilaian	F	N
1	Tampilan yang dipilih untuk desain media <i>Crossword Puzzle</i> menarik perhatian siswa	9	10
2	Menurut siswa gambar pada <i>Crossword Puzzle</i> sesuai dengan materi yang disajikan	8	10
3	Petunjuk pada soal <i>Crossword Puzzle</i> membantu siswa dalam menjawab	9	10

4	Penulisan teks pada <i>CrosswordPuzzle</i> mudah ahkansiswamembaca	10	10
5	Jenismediayangdipaparkansangat membantu siswa dalam belajar	9	10
6	Bahasa pada media <i>CrosswordPuzzle</i> mudah untuk dipahami	8	10
7	Kombinasigambardanfonttulisan pada media sangat menarik	10	10
8	Soal yang diberikan mendukung pada pencapaian pembelajaran	10	10
9	Media <i>Crossword Puzzle</i> dapat membantu siswa dalam mengingat materi belajar	10	10
10	Media yang didesain untuk mempermudah siswa dalam berlangsungnya pembelajaran	10	10
Jumlah		93	100

$$P = \frac{\square\square}{\square\square\square} \times 100$$

$$P = 93\%$$

Keterangan:

P=PresentaseKelayakan

f=Jumlahskoryangdiperoleh N

= Jumlah skor maksimum

Berdasarkan data hasil ahli media pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa hasil dari validasi guru PAI diperoleh persentase sebesar 93% . Sehingga hasil pada respon guru PAI terhadap media *crossword puzzle* pada materi PAI lolos dengan kategori sangat layak. Data ini diperoleh dengan melakukan pemberian angket kepada dua orang guru pendidikan agama islam yang ada di SMP Negeri 1 Kotamobagu.

2) Hasil Respon Siswa

Tabel 4.11 Hasil Respon Siswa

No	Kriteria Penilaian	F	N
1	Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran	49	55
2	Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya	47	55
3	<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi	46	55
4	Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>	44	55
5	Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran	46	55
6	Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami	50	55
7	Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini	46	55
8	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>	50	55
9	Dengan <i>Crossword Puzzle</i> saya sangat terbantu dalam mengingat materi	46	55
10	Media <i>Crossword Puzzle</i> mudah dimainkan	52	55
Jumlah		476	550

$$P = \frac{\square\square\square}{\square\square\square} \times 100$$

$$P = 86,5\%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

f = Jumlah skor yang diperoleh N

= Jumlah skor maksimum

Berdasarkan data hasil ahli media pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa hasil dari validasi sebelas siswa kelas VII A diperoleh persentase sebesar 86,5% . Sehingga hasil pada respon siswa kelas VII A terhadap media *crossword puzzle* pada materi PAI lolos dengan kategori sangat layak.

Daridatadiatasdapatdiperolehnilai rata-rata dari kedua aspek diatas yang telah divalidasi adalah:

Tabel 4.12 Persentase rata-rata respon Gurud dan Siswa

Aspek	Persentase
Guru	93%
Siswa	86,5%

$$\text{Persentase rata-rata} = \frac{93+86,5}{2} = 89,7\% (\text{Sangat Layak})$$

Dengan mengikutitolakurpadatabel kriteria interpretasi kelayakan, maka hasil persentase 89,7% masuk pada kategori Sangat Baik yang berarti lulus kriteria kelayakan.

B. Pembahasan

Penelitian yang digunakan saat ini adalah penelitian pengembangan media atau disebut *Research and Development (R&D)* merupakan suatu penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang berupa media tertentu dalam penelitian ini produk yang dihasilkan ialah *Crossword Puzzle* atau sering dikenal sebagai teka-teki silang.³⁴ Menurut Sugiyono metode pengembangan ialah menghasilkan

³⁴Putri Srirahayu, Pengembangan media pembelajaran teka teki silang pada materi tatanama senyawa di SMA negeri 1 krueng barona jaya aceh besar, (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019), h. 52

suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁵ Hal ini sesuai dengan Mills, dan Airasian mengatakan tujuan utama dari penelitian pengembangan yang mana bukan bertujuan untuk merumuskan atau menguji satu teori melainkan untuk menghasilkan suatu produk yang layak digunakan dan efektif diterapkan di sekolah yang ada.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D milik Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define* yang bertujuan menetapkan dan mendefinisikan persyaratan instruksional, *design* untuk merancang kerangka atau prototipe bahan ajar, *develop* yang bertujuan untuk memodifikasi bahan ajar yang telah dirancang untuk diterapkan dalam produk dan tahap *disseminate* yaitu untuk produksi akhir ketika pengujian pengembangan menghasilkan respon yang positif. Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* atau sering dikenal sebagai teka-teki silang, media ini diterapkan pada peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 1 Kotamobagu.

Menurut data hasil persentase pihak validator terhadap media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi PAI, diperoleh hasil sebesar 92,6% dengan kategori sangat valid dan layak untuk digunakan di SMP Negeri 1 kotamobagu. Dari penjelasan diatas bisa diartikan bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa dan guru pendidikan agama islam disekolah dan media pembelajaran ini dapat menarik minat peserta didik disekolah terutama untuk kelas 7A di SMP Negeri 1 Kotamobagu. Dengan adanya media pembelajaran *Crossword Puzzle* maka guru akan lebih mudah membuat suasana belajar yang menyenangkan untuk anak-anak, dan para peserta didik menjadi tertarik mempelajari materi yang di sediakan ketika dihubungkan dengan media pembelajaran ini.

Media pembelajaran ini diharapkan agar dapat membantu guru dan siswa menjadi lebih aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran, dapat menghemat waktu pembelajaran dan juga dapat membantu peserta didik dalam mengingat materi yang telah dibahas. Namun sebelum memulai melakukan penggunaan

³⁵SriHaryati, "Research and development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan", *Jurnal Majalah Ilmiah Dinamika*, Vol. 37, No. 01, 2012, h. 13

media pembelajaran *crossword puzzle* pada siswa kelas VIIA di SMP Negeri 1 Kotamobagu, diperlukannya terlebih dahulu melakukan kegiatan validasi pada dosen ahli materi dan juga ahli media, dosen yang akan melakukan kegiatan validasi merupakan dosen yang berasal dari IAIN Manado. Dan setelah melakukan kegiatan validasi ahli materi dan ahli media, akan dilanjutkan dengan kegiatan revisi produk menggunakan saran dan masukan yang telah diterima selama proses validasi dilaksanakan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan pada dosen ahli materi dan ahli media serta guru dan peserta didik adalah angket yang berisi pernyataan-pernyataan yang nantinya akan diberikan tanda ceklis (✓) pada angka yang sesuai dengan tingkat kepuasan mereka, skala yang digunakan dalam angket merupakan skalalikert yang berupa (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, dan (5) sangat baik. Angket respon siswa ini dibagikan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle*.

Berdasarkan hasil yang didapat pada tabel 4.7 tentang kegiatan validasi ahli media diperoleh hasil penilaian persentase kelayakan yang sangat tinggi yaitu 90% yang masuk dalam kategori sangat layak, yang berarti pihak ahli media telah menyetujui bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* pada materi PAI tergolong sangat layak untuk digunakan. Dan berdasarkan tabel 4.8 tentang kegiatan validasi ahli materi diperoleh hasil penilaian persentase kelayakan untuk ahli materi diperoleh nilai yang sangat tinggi juga yaitu 95,3% untuk skor yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi yang mengartikan juga bahwa tim ahli materi juga telah menyetujui bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* pada materi PAI tergolong sangat layak untuk digunakan.

Dan berdasarkan tabel 4.4 yang dilakukan pada 11 orang siswa, tidak terdapat adanya siswa yang memberikan respon (1) sangat kurang, mengenai media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi “Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Jadi Lebih Mudah” yang digunakan dan hasil persentase yang memberikan respon (1) sangat kurang yaitu 0%, dan jumlah respon yang diberikan pada respon (2) kurang yaitu 0%. Persentase siswa yang memberikan respon (3) cukup yaitu 8,1%. Untuk persentase siswa yang memberikan respon (4) baik adalah 50,9%

dan yang memiliki respon (5) sangat baik adalah 40,9%. Dan dapat dilihat juga pada tabel 4.11 bahwa hasil keseluruhan data siswa yang memberikan respon pada media mencapai 86,5% yang dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ini termasuk dalam kriteria layak menurut para siswa.

Pada tabel 4.5 angket respon dari 2 guru pendidikan agama islam di SMP Negeri 1 Kotamobagu, diperoleh hasil persentase yang baik, persentase guru yang mempunyai respon (1) sangat kurang yaitu 0%, dan jumlah respon (2) kurang yaitu 0%, juga untuk respon (3) cukup ialah 0%. Persentase guru yang memberikan respon pada (4) baik yaitu 35% dan persentase hasil dari respon guru memilih (5) sangat baik adalah 65%, serta melihat tabel 10 yang mana keseluruhan hasil persentase data respon guru ialah 93% dan setelah dihitung persentase rata-rata pada respon guru dan siswa diperoleh hasil yang sangat memuaskan yaitu 89,7% yang merupakan hasil yang sangat positif dan lulus pada kriteria sangat baik sesuai tabel interpretasi kelayakan. Dengan ini dapat kita simpulkan bahwa menurut guru pendidikan agama islam di SMP Negeri 1, media pembelajaran *Crossword Puzzle* termasuk pada kriteria layak dan efektif untuk dikembangkan.

Berdasarkan hasil yang diterima dari respon siswa dan guru membuat pernyataan yang terdapat pada hipotesis, penelitian kali ini merupakan sebuah keberhasilan yang mana melihat hasil persentase dari angket respon siswa sebesar 89,7% yang termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat layak menurut para siswa yang berpartisipasi dalam penelitian pengembangan media *crossword puzzle* ini. Dan juga dengan melihat dari hasil persentase yang ada pada angket respon guru, penelitian ini bahkan mendapatkan hasil yang sangat tinggi yaitu 93% yang mana ini juga termasuk dalam kategori sangat baik dalam standar interpretasi kelayakan. Sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis positif lebih cenderung diterima yaitu “Terdapat respon yang baik dari siswa dan pendidik setelah digunakannya media pembelajaran *crossword puzzle* ini, yang mengartikan bahwa pengembangan media pembelajaran menjadi layak digunakan di sekolah”, yang mengartikan bahwa hipotesis negatif “Tidak terdapat respon yang baik dari siswa atau pendidik setelah digunakannya media pembelajaran

crossword puzzle yang mengartikan bahwa pengembangan media pembelajaran ini tidak layak” ditolak sehingga dapat dianggap bahwa hipotesis positif lebih diterima daripada hipotesis negatif.

Penelitian ini juga sangat sesuai dengan tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Crossword Puzzle* efektif digunakan untuk proses pembelajaran guna untuk membantu siswa mengingat materi yang dibahas serta untuk menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan. Dan menurut data yang didapat dari angket yang diberikan, dengan hasil 90% pada respon yang diberikan ahli media, 95,3% untuk respon yang diberikan ahli materi, dan 93% untuk hasil yang diberikan guru, serta 86,5% untuk hasil yang diberikan siswa kelas VII A di SMP Negeri 1 Kotamobagu.

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan mau itu melalui kegiatan validasi ahli materi yang mendapat 95,3%, ahli media yang mendapat nilai 90% dan guru yang memberikan nilai 93% serta siswa yang memberikan penilaian yang rata-ratanya adalah 86.5%. maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Crossword Puzzle* lulus interpretasi kelayakan produk dengan skor penilaian yang sangat tinggi sehingga membuat penelitian pengembangan media pembelajaran *crossword puzzle* ini termasuk berhasil diterapkan pada materi “Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Jadi Lebih Mudah”, dan media pembelajaran ini layak untuk digunakan disekolah sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi PAI di SMP kelas VII.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data tentang pengembangan media *Crossword Puzzle* pada materi PA “Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Jadi Lebih Mudah” yang peneliti uraikan diatas, dapat diambil kesimpulan:

1. Berdasarkan angket yang diberikan pada ahli materi dan ahli media diperoleh persentase rata-rata sebesar 92,6% yang berarti produk media pembelajaran *Crossword Puzzle* lulus pada kriteria sangat valid. Demikian media pembelajaran *Crossword puzzle* yang dikembangkan ini layak untuk digunakan pada anak kelas 7 di SMP Negeri 1 Kotamobagu.
2. Pengembangan media pembelajaran pada materi PAI kelas 7 “Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Jadi Lebih Mudah” memperoleh hasil 86% dari rata-rata persentase siswa dan guru yang membuktikan bahwa media pembelajaran ini berhasil atau sukses dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dan dapat membantu siswa dalam mengingat materi yang telah diberikan di kelas.

B. Saran

Berdasarkan Hasil Media Pembelajaran *crossword puzzle* pada materi PAI yang dikembangkan peneliti berharap pengembangan media ini nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi PAI di sekolah sebab media pembelajaran ini tergolong sangat mudah dibuat dan juga mudah untuk dimainkan. Adapun saran-saran pada media *crossword puzzle* pada materi PAI ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian pengembangan media *Crossword Puzzle* yang telah dilakukan oleh peneliti nantinya dapat digunakan sebagai referensi atau acuan oleh rekan peneliti lain yang tertarik meneliti media *Crossword Puzzle* baik itu dalam lingkup materi PAI ataupun materi yang lain.

2. Peneliti sangat mengharapkan untuk guru-guru disekolah agar dapat menggunakan media *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik. Selain itu media ini sangatlah mudah untuk dibuat dan tidak memakan anggaran yang besar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Agus, Benni Pribadi. *Media Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka. 1996.
- Ali, Muhammad. *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa. 1992.
- Karmila, Nengsih Yanti. *Buku Ajar Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Palembang: Bening Media Publishing. 2021.
- Musfiqon. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya. 2012.
- Rahmat, Abdul. *Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19*. Yogyakarta: Samudra Biru. 2021.
- Saputro, Budi Yano. *Penelitian Pengembangan*. Lamongan: Academia Publication. 2021.
- Soeparno. *Media pengajaran bahasa*. Klaten: PT. Intan Pariwara. 1988.
- Sriyanti, Ika. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia. 2019.
- Suyanto, Slamet. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing. 2005.
- Zuhairini, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Offset Printing. 1981.

Jurnal:

- Adam, Steffi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam". *Jurnal CBIS*. Vol. 03. No. 02. 2015: h. 78-90.
- Adi, Novan Musthofa. "Implementasi Quick Response (QR) Code Pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modeling Language (UML)". *Jurnal Ilmiah dan Informatika*. Vol. 10. No. 01, 2016: h. 42-50.



- Agustin, Silvia. "Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD". *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 08. No. 01. 2021: h. 166-176.
- Alpian, Yayan. "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia". *Jurnal Buana Pengabdian*. Vol. 01. No. 01. 2019: h. 66-72.
- Arifin, Syamsul "Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist Tentang Materi Pendidikan Agama Islam", *Tamaddun : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*, Vol. 22 No.01, 2021, h. 78-88.
- Arkadiantika, Irnando. "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic". *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2020: h. 29-36.
- Arsad, Mochamad Ibrahim. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.04.No.02.2022:h.106-113.
- Faujiah, Nursifa. "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media". *Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*. Vol. 03. No. 02. 2022: h. 81-87.
- Iryani, Eva. "Al-Qur'an dan Ilmu Pengetahuan". *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. Vol. 17. No. 03. 2017: h. 66-83.
- Khalilullah, M. "Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)". *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37.No. 01. 2012: h. 15-25
- Ma'ruf, Agi Wijaya. "Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Dimasa Pandemic Dalam Mata Pelajaran Sejarah". *Jurnal Sandhyakala*. Vol. 02. No. 02. 2021: h. 1-10.
- Magdalena, Ina. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi". *Jurnal Edukasi dan Sains*. Vol. 03. No. 02. 2021: h. 312-325.
- Mania, Sitti. "Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran". *Jurnal Lentera Pendidikan*. Vol.11.No.02.2008:h.220-233.

- Purwoko, Bayu. "Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu". *Jurnal Pendidikan Khusus*. Vol.10.No.02. 2018: h. 1-19.
- Purwono, Joni "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan". *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.02.No.02.2014: h.127-144.
- Rahman, Abd "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan". *Jurnal Al Urwatul Wutsqa*. Vol. 02. No. 01. 2022: h. 1-8.
- Sari, Rita Kumala. "Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia". *Jurnal Borneo*. h. 60-69
- Sri Haryati, "Research and development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan", *Jurnal Majalah Ilmiah Dinamika*, Vol. 37, No. 01, 2012, h. 11-26
- Umam, Khaiful. "Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega". *Jurnal Pendidikan Seni Rups*. Vol. 01. No. 01. 2017: h. 100-105.
- Zaki, Ahmad. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu". *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol.07.No. 02.2020:h.809-820.

Skripsi:

- Srirahayu, Putri. Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Materi Tatanama Senyawa Di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar. UIN Ar-Raniry Banda Aceh. 2019.

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN <small>N. DR.S. H SARUNDAJANG KAWASAN RING ROAD I KOTA MANADO TLP./FAX (0431) 860616 MANADO 95128</small></p>
<p>Nomor : B-434/In. 25/F.II/TL.00.1/11 /2024</p> <p>Lamp : - Hal : Permohonan Izin Penelitian</p> <p>Kepada Yth : Kepala SMP Negeri I Kotamobagu Di Tempat</p> <p><i>Assalamu 'alaikum Wr. Wb.</i> Dengan hormat disampaikan bahwa Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang tersebut dibawah ini:</p> <p>Nama : Fahru Dadu Nim : 20123016 Semester : VIII (Delapan) Prodi : Pendidikan Agama Islam Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan</p> <p>Bermaksud melakukan penelitian di lembaga/sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul: "Pengembangan Media Crossword Puzzle pada Materi dengan Ilmu Pengetahuan semua jadi lebih Mudah di SMP Negeri I Kotamobagu" Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dengan Dosen Pembimbing:</p> <p>1. Dr. Mutmainah, M.Pd 2. Nur Fitriani Zainal, M.Pd</p> <p>Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya kepada Mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian dari bulan Maret .s.d Mei 2024</p> <p>Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih. <i>Wassalam Wr. Wb</i></p>	<p>Manado, 18 Maret 2024</p> <p>a.n. Dekan Wakil Dekan Bid. Akademik dan Pengembangan Lembaga,  Adri Lundeta</p>
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rektor IAIN Manado sebagai Laporan 2. Dekan FTIK IAIN Manado 3. Kaprodi PAI/ FTIK IAIN Manado 4. Arsip 	

Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian

	PEMERINTAH KOTA KOTAMOBAGU DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 1 KOTAMOBAGU (TERAKREDITASI A 'UNGGUL') JL. ARIEF RAHMAN HAKIM NO.20 TELP.(0434)-21336 KOTAMOBAGU	
SURAT PERNYATAAN NO. 202/C.1/SMPN 1 KTG/V/2024		
Yang bertanda tangan di bawah ini :		
N a m a	:	Ifdawan Dundo, S.Pd
N I P	:	19751005 200902 1 001
Pangkat, Gol.	:	Pembina /IV A
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Unit	:	SMP Negeri 1 Kotamobagu
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa nama di bawa ini :		
N a m a	:	Fahru Dadu
N I M	:	20123016
Jur / Prodi	:	PAI
Telah selesai mengadakan survey yang telah dilaksanakan mulai tanggal 16 April 2024 sampai dengan tanggal 29 Mei 2024 dengan judul "Pengembangan Media <i>Crossword Puzzle</i> Pada Materi 'Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Jadi Lebih Mudah Di SMP Negeri 1 Kotamobagu'."		
Demikian surat pernyataan ini di buat guna keperluan.		
Kotamobagu, 19 Juni 2021 Kepala Sekolah,  Ifdawan Dundo, S.Pd. NIP. 19751005 200902 1 001		

Lampiran3 Angket Validasi Ahli Media

Angket Validasi Ahli Media

Nama Penilai :
 Jabatan : Validator
 Bidang Keahlian : Pendidikan Agama Islam

A. Tujuan

Untuk merevisi atau memperbaiki hal-hal yang kurang baik pada media pembelajaran *crossword puzzle*.

B. Petunjuk


1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom skor: 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik).
2. Media dikatakan valid, apabila rerata skor berada pada kategori minimal "Valid".

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
	Efisiensi Media					
1	Kemudahan memakai media					✓
2	Kemudahan berinteraksi dengan media					✓
3	Tulisan teks mudah dibaca				✓	
4	Media <i>Crossword puzzle</i> kreatif dan inovatif dalam pembelajaran				✓	
5	Kolom teka-teki yang tersedia sesuai dengan jawaban yang diharapkan					✓
6	Bentuk dan ukuran huruf dalam media teka-teki jelas					✓
Total Skor						

C. Masukan Validator

Manado, 2023

Validator


 Agung Budi Santoso
 Nip.

Angket Validasi Ahli Media

Nama Penilai : *Nir Fally Utami*
 Jabatan : Validator
 Bidang Keahlian : Pendidikan ~~Agama Islam~~ *teknik Multimedia*

A. Tujuan

Untuk merevisi atau memperbaiki hal-hal yang kurang baik pada media pembelajaran *crossword puzzle*.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom skor: 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik).
2. Media dikatakan valid, apabila rerata skor berada pada kategori minimal "Valid".

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
	Efisiensi Media					
1	Kemudahan memakai media					✓
2	Kemudahan berinteraksi dengan media					✓
3	Tulisan teks mudah dibaca				✓	
4	Media <i>Crossword puzzle</i> kreatif dan inovatif dalam pembelajaran				✓	
5	Kolom teka-teki yang tersedia sesuai dengan jawaban yang diharapkan				✓	
6	Bentuk dan ukuran huruf dalam media teka-teki jelas				✓	
Total Skor						

C. Masukan Validator

- Kotak teka teki kung kasar, dipakein dgn meyerer warna dalekat
- letak TTS dipakein;
- jenis kotas dipakein meyerer jenis kotas yg mudah dibaca
- bany ukuran huruf & fontnya kecil.

Manado, 21 maret 2023

Validator

Nir Fally Utami
 Nip. 1994020620031007

Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Materi

Angket Validasi Ahli Materi PAI

Nama Penilai :
 Jabatan : Validator
 Bidang Keahlian : Pendidikan Agama Islam

A. Tujuan

Untuk merevisi atau memperbaiki hal-hal yang kurang baik pada media pembelajaran crossword puzzle.

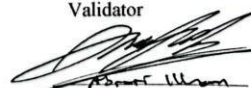
B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom skor: 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik).
2. Media dikatakan valid, apabila rerata skor berada pada kategori minimal "Valid".

Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Pembelajaran	1. Kejelasan judul					√
	2. Kejelasan penyajian petunjuk belajar					√
	3. Kemudahan dalam memahami materi				√	
	4. Keruntutan penyajian materi				√	4
	5. Materi dapat diulang sehingga meningkatkan daya ingat					√
	6. Terdapat soal-soal tes					√
Materi	7. Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik					√
	8. Kebermanfaatan materi pembelajaran				√	
	9. Kemudahan memilih materi untuk dipelajari					√
Kualitas Tampilan	10. Pemilihan jenis dan ukuran huruf					√
	11. Keterbatasan teks dan tulisan					√
	12. Kejelasan pemilihan warna					√
	13. Kualitas tampilan				√	
	14. Kemenarikan tampilan gambar				√	
	15. kesesuaian porsi warna					√
Total Skor						
Presentase Skor						
Klasifikasi Validitas						

Manado,.....2023

Validator


 Nip.

Angket Validasi Ahli Materi PAI

Nama Penilai : *Satriau*
 Jabatan : Validator
 Bidang Keahlian : Pendidikan Agama Islam

A. Tujuan

Untuk merevisi atau memperbaiki hal-hal yang kurang baik pada media pembelajaran *crossword puzzle*.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom skor: 1 (Sangat Kurang), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik).
2. Media dikatakan valid, apabila rerata skor berada pada kategori minimal "Valid".

Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Pembelajaran	1. Kejelasan judul					✓
	2. Kejelasan penyajian petunjuk belajar				✓	
	3. Kemudahan dalam memahami materi					✓
	4. Keruntutan penyajian materi					✓
	5. Materi dapat diulang sehingga meningkatkan daya ingat					✓
	6. Terdapat soal-soal tes					✓
Materi	7. Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik <i>tujuan pembelajaran</i>					✓
	8. Kebermanfaatan materi pembelajaran				✓	
	9. Kemudahan memilih materi untuk dipelajari					✓
Kualitas Tampilan	10. Pemilihan jenis dan ukuran huruf					✓
	11. Keterbatasan teks dan tulisan <i>sudah jelas</i>					✓
	12. Kejelasan pemilihan warna					✓
	13. Kualitas tampilan					✓
	14. Kemerarikan tampilan gambar					✓
	15. kesesuaian porsi warna					✓
Total Skor						
Presentase Skor						
Klasifikasi Validitas						

Manado, 21. Maret 2024

Validator

Satriau

Nip.

Lampiran5 AngketResponSiswa

ANGKET RESPON SISWA

Nama : RAJA AIFARABI WAHUM

Kelas : 7A

Hari/Tanggal : RABU 22-5-2024

PETUNJUK :

Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju 3 = Netral 5 = Sangat Setuju
2 = Tidak Setuju 4 = Setuju

No	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran					✓
2.	Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya					✓
3.	<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi					✓
4.	Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				✓	
5.	Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran					✓
6.	Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami				✓	
7.	Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini				✓	
8.	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>					✓
9.	Dengan <i>crossword puzzle</i> saya sangat terbantu dalam mengingat materi					✓
10.	Media <i>crossword puzzle</i> mudah dimainkan					✓

ANGKET RESPON SISWA

Nama : *Arifani Rahmat Abdulah Arjaji*

Kelas : *VII A*

Hari/Tanggal : *Rabu / 22 / 2024 / 5*

PETUNJUK :

Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju 3 = Netral 5 = Sangat Setuju
2 = Tidak Setuju 4 = Setuju

No	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran				✓	
2.	Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya				✓	
3.	<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi					✓
4.	Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				✓	
5.	Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran					✓
6.	Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami					✓
7.	Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini					✓
8.	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				✓	
9.	Dengan <i>crossword puzzle</i> saya sangat terbantu dalam mengingat materi					✓
10.	Media <i>crossword puzzle</i> mudah dimainkan				✓	

ANGKET RESPON SISWA

Nama : AHmad Nur P. Pobei

Kelas : 7A

Hari/Tanggal : Rabu-22-2024

PETUNJUK :

Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju 3 = Netral 5 = Sangat Setuju
2 = Tidak Setuju 4 = Setuju

No	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran				✓	
2.	Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya				✓	
3.	<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi					✓
4.	Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				✓	
5.	Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran					✓
6.	Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami					✓
7.	Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini				✓	
8.	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>					✓
9.	Dengan <i>crossword puzzle</i> saya sangat terbantu dalam mengingat materi				✓	
10.	Media <i>crossword puzzle</i> mudah dimainkan				✓	

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Keqnu D lakana

Kelas : 7A

Hari/Tanggal : 22 / Rabu

PETUNJUK :

Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Netral

5 = Sangat Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Setuju

No	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran					✓
2.	Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya				✓	
3.	<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi			✓		
4.	Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				✓	
5.	Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran			✓		
6.	Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami				✓	
7.	Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini				✓	
8.	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				✓	
9.	Dengan <i>crossword puzzle</i> saya sangat terbantu dalam mengingat materi				✓	
10.	Media <i>crossword puzzle</i> mudah dimainkan					✓

ANGKET RESPON SISWA

Nama : M. RAFAEL .V. ALFARIZI

Kelas : VII A

Hari/Tanggal : Rabu 22/5/2024

PETUNJUK :

Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju 3 = Netral 5 = Sangat Setuju
2 = Tidak Setuju 4 = Setuju

No	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran					✓
2.	Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya					✓
3.	<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi					✓
4.	Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				✓	
5.	Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran					✓
6.	Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami				✓	
7.	Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini				✓	✓
8.	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>					✓
9.	Dengan <i>crossword puzzle</i> saya sangat terbantu dalam mengingat materi					✓
10.	Media <i>crossword puzzle</i> mudah dimainkan					✓

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Billy Fairuz Sirah

Kelas : 7A

Hari/Tanggal : Rabu - 22 - 5 - 2024

PETUNJUK :

Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Netral

5 = Sangat Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Setuju

No	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran				✓	
2.	Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya				✓	
3.	<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi				✓	
4.	Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				✓	
5.	Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran				✓	
6.	Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami				✓	
7.	Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini				✓	
8.	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				✓	
9.	Dengan <i>crossword puzzle</i> saya sangat terbantu dalam mengingat materi				✓	
10.	Media <i>crossword puzzle</i> mudah dimainkan				✓	

ANGKET RESPON SISWA

Nama : DEFANO. LOMBAN

Kelas : VII A

Hari/Tanggal : hari RABU 22-5-2024

PETUNJUK :

Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju 3 = Netral 5 = Sangat Setuju
2 = Tidak Setuju 4 = Setuju

No	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran				✓	
2.	Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya				✓	
3.	<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi					✓
4.	Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				✓	
5.	Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran					✓
6.	Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami					✓
7.	Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini					✓
8.	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>					✓
9.	Dengan <i>crossword puzzle</i> saya sangat terbantu dalam mengingat materi					✓
10.	Media <i>crossword puzzle</i> mudah dimainkan					✓

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Marsha Risty Mokodongan

Kelas : 7A

Hari/Tanggal : ^{Rabat} 22 Mei 2024

PETUNJUK :

Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju 3 = Netral 5 = Sangat Setuju
2 = Tidak Setuju 4 = Setuju

No	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran					✓
2.	Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya				✓	
3.	<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi			✓		
4.	Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>					✓
5.	Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran			✓		
6.	Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami					✓
7.	Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini				✓	
8.	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>					✓
9.	Dengan <i>crossword puzzle</i> saya sangat terbantu dalam mengingat materi			✓		
10.	Media <i>crossword puzzle</i> mudah dimainkan					✓

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Gasya F. Alfitra Suatji

Kelas : VII A

Hari/Tanggal :

PETUNJUK :

Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (√) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju 3 = Netral 5 = Sangat Setuju
2 = Tidak Setuju 4 = Setuju

No	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran				√	
2.	Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya				√	
3.	<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi				√	
4.	Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>			√		
5.	Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran					√
6.	Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami					√
7.	Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini				√	
8.	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				√	
9.	Dengan <i>crossword puzzle</i> saya sangat terbantu dalam mengingat materi			√		
10.	Media <i>crossword puzzle</i> mudah dimainkan					√

ANGKET RESPON SISWA

Nama : *Kenneth Lihawan*

Kelas : *7A*

Hari/Tanggal : *Kamis/22/5/2020*

PETUNJUK :

Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju 3 = Netral 5 = Sangat Setuju
2 = Tidak Setuju 4 = Setuju

No	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran				✓	
2.	Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya					✓
3.	<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi				✓	
4.	Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				✓	
5.	Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran					✓
6.	Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami					✓
7.	Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini				✓	
8.	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>					✓
9.	Dengan <i>crossword puzzle</i> saya sangat terbantu dalam mengingat materi				✓	
10.	Media <i>crossword puzzle</i> mudah dimainkan					✓

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Yasti Safira dadu

Kelas : 7A

Hari/Tanggal : 22/Rabu

PETUNJUK :

Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (√) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju 3 = Netral 5 = Sangat Setuju
2 = Tidak Setuju 4 = Setuju

No	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya pernah melihat <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran					√
2.	Saya menyukai desain yang terdapat pada media membuat saya tertarik menjawabnya				√	
3.	<i>Crossword Puzzle</i> ini akan sangat bermanfaat jika digunakan setelah mempelajari materi			√		
4.	Saya senang melakukan pembelajaran menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				√	
5.	Saya terbantu dengan adanya media <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran			√		
6.	Kalimat petunjuk pada media sangat mudah saya pahami				√	
7.	Media <i>Crossword Puzzle</i> cocok digunakan pada materi ini				√	
8.	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i>				√	
9.	Dengan <i>crossword puzzle</i> saya sangat terbantu dalam mengingat materi				√	
10.	Media <i>crossword puzzle</i> mudah dimainkan					√

Lampiran6 AngketResponGuru

ANGKET RESPON GURU

PETUNJUK :

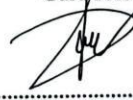
Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

1 =Sangat Tidak Setuju 3 = Netral 5 = Sangat Setuju
2 = Tidak Setuju 4 = Setuju

No	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan yang dipilih untuk desain media <i>Crossword Puzzle</i> menarik perhatian siswa					✓
2.	Menurut siswa gambar pada <i>Crossword Puzzle</i> sesuai dengan materi yang disajikan				✓	
3.	Petunjuk pada soal <i>Crossword Puzzle</i> membantu siswa dalam menjawab					✓
4.	Penulisan teks pada <i>Crossword Puzzle</i> memudahkan siswa membaca					✓
5.	Jenis Media yang dipaparkan sangat membantu siswa dalam belajar				✓	
6.	Bahasa pada media <i>Crossword World</i> mudah untuk dipahami				✓	
7.	Kombinasi gambar dan <i>font</i> tulisan pada media sangat menarik					✓
8.	Soal yang diberikan mendukung pada pencapaian pembelajaran					✓
9.	Media <i>Crossword Puzzle</i> dapat membantu siswa dalam mengingat materi belajar					✓
10.	Media yang didesain untuk mempermudah siswa dalam berlangsungnya pembelajaran					✓

Kotamobagu,

Guru/PAI



(.....)

ANGKET RESPON GURU

PETUNJUK :

Berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda cek (√) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

1 =Sangat Tidak Setuju 3 = Netral 5 = Sangat Setuju
2 = Tidak Setuju 4 = Setuju

No	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan yang dipilih untuk desain media <i>Crossword Puzzle</i> menarik perhatian siswa				✓	
2.	Menurut siswa gambar pada <i>Crossword Puzzle</i> sesuai dengan materi yang disajikan				✓	
3.	Petunjuk pada soal <i>Crossword Puzzle</i> membantu siswa dalam menjawab				✓	
4.	Penulisan teks pada <i>Crossword Puzzle</i> memudahkan siswa membaca					✓
5.	Jenis Media yang dipaparkan sangat membantu siswa dalam belajar					✓
6.	Bahasa pada media <i>Crossword World</i> mudah untuk dipahami				✓	
7.	Kombinasi gambar dan <i>font</i> tulisan pada media sangat menarik					✓
8.	Soal yang diberikan mendukung pada pencapaian pembelajaran					✓
9.	Media <i>Crossword Puzzle</i> dapat membantu siswa dalam mengingat materi belajar					✓
10.	Media yang didesain untuk mempermudah siswa dalam berlangsungnya pembelajaran					✓

Kotamobagu,

Guru PAI

(Indri: Dwiyantri) k.spd.

Lampiran7 Dokumentasi



Memberikan siswa materi terkait
“Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Jadi Lebih Mudah”



Siswa mulai memainkan media pembelajaran *Crossword Puzzle*



Siswamengisi angketrespon siswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Fahru Dadu

Tempat/Tanggal Lahir : Kotamobagu, 17 Juni 2003

Alamat : Pontodon Induk, Kecamatan Kotamobagu Utara

No. HP : 0895804798219

Email : dadufahru5@gmail.com

Nama Orang Tua

- a. Bapak : Dade S. Dadu
- b. Ibu : Ritta Tabo

Riwayat Pendidikan

- a. SD : SD Negeri 2 Biga
- b. SMP : SMP Negeri 1 Kotamobagu
- c. SMA : SMA Negeri 1 Kotamobagu